REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

NINTENDO 64 GAME BOY COLOR NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

Review especial Pokémon Oro y Plata

¡¡HAZTE CON 100 NUEVOS POKéMON!!

GUÍAS

- Mario Tennis
- 007 The World is not enough

GAME BOY ADVANCE

¡¡Descubre los primeros 50 juegos!!

Nº 102 MAYO

450 PTAS 2,70 €

NOVEDADES

Indiana Jones

Scooby Doo

SWIV

Rugrats

¡¡REGALAMOS 500 JUEGOS DE N64 Y GBC!!



¡ATRÁPAME ESTA NOCHE!

Si puedes...

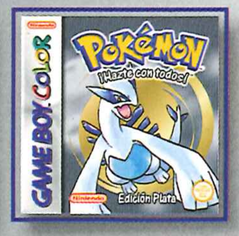




Ya está aquí Pokémon Oro y Plata con un nuevo sistema de juego en tiempo real. Por primera vez, la hora y el día marcarán tus aventuras y descubrirás como algunos Pokémon sólo los podrás atrapar cuando anochezca.
Aprende a usar tu nueva Pokégear, ahora con radio, teléfono y mapa.
Aventúrate en el mundo de Johto y redescubre Kanto donde podrás conseguir nuevos Pokémon.
De noche o de día, en Johto o en Kanto.
¡Ve y atrápalos a todos con Pokémon Oro y Plata!







¡YA DISPONIBLE!



Nintendo®

pokemon.nintendo.es

Compatible con Pokémon rojo, azul y amarillo. Válido para cualquier GAME BOY.

SUMARIO

Nº 102 | MAYO 2001

REPORTAJES Y PREVIEWS

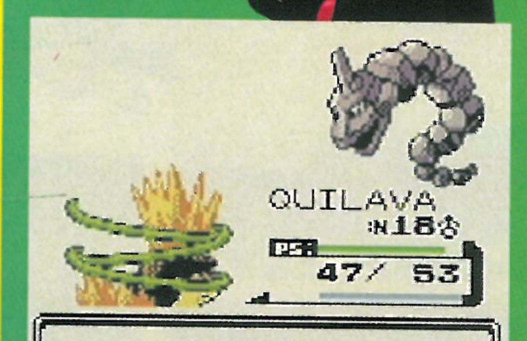
A ver, que vamos cargados de buena información y no queremos pisar a nadie. Eh, el de la esquina, abra pasillo que por ahí no cabe nuestra Advance. Bueno, los que no cabemos somos nosotros, que estamos más anchos que largos al ver que este pedazo de máquina ya ha salido en Japón y falta nada para llegar aquí. Ah, sí, y tenemos dos de N64 que son la leche y Alone y, pasen...

GUÍAS

Principios, continuaciones y despedidas. Empieza (y acaba) Mario Tennis de GBC, que nos ha quedado muy informativa y seguro que te va a ayudar. Siguen las de 007 y DKC, y se van Perfect Dark y Majora´s Mask, aunque parece que aún quedan algunas dudas y...

NOVEDADES

La estrella que ilumina el firmamento de las novedades es Pokémon Oro y Plata. Suyas son cinco páginas la mar de ilustrativas. Le siguen muy de cerca la aventura de Indiana Jones y las carreras de Mickey y las Hormigaz.



Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, José Mª Cobas, Sergio Llorente, Bruno Nievas.



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.
Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41
902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón,
27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

ARi Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



CONCURSO

Hay en juego 500 cartuchos de N64 y Game Boy.

28

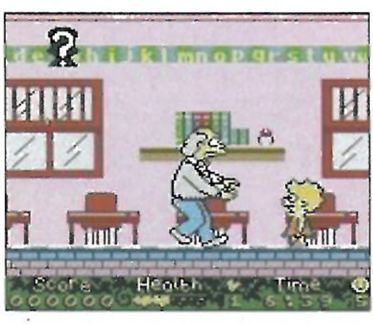
EN ABRIL, PROEIN A MIL

Cuatro nuevos títulos de Game Boy, en la parrilla de salida

Veamos, tenemos **tres de THQ y uno de Activision,** cuatro pues, que va a poner en la calle la distribuidora Proein este mismo mes. **Los de THQ son licencias de series de animación.** De ellas, la más conocida es la de los **Simpsons.** Y después, dos de Nickelodeon: **Rocket Power y SpongeBob.** Por la parte de Activision, presentamos **Tech Deck Skateboarding,** un original juego de skate. ¿Os parece que veamos cada uno en detalle?

THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORRORS

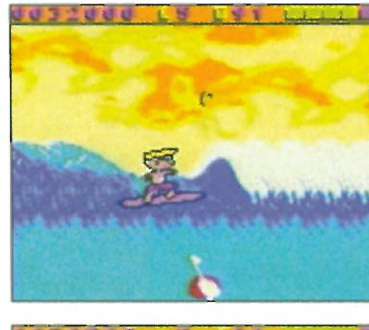
Un "hipnótico" desarrollo de **Software Creations.** Mientras la familia duerme, tienen una experiencia extracorporal que les sitúa en un mundo donde cada día es Halloween. Para escapar de allí, deben vivir una serie de **pesadillas, convertidas en fases de plataformas,** que les permitan regresar a sus cuerpos. Podremos manejar a todos los personajes de la serie (desde Homer a Maggie) y promete un buen rollito que irá más allá del estilo "cartoon".













Rocket Power está basado en la serie de dibujos animados de Nickelodeon.

Rocket Power

Deportes de riesgo, ¡qué emoción!, y originalísimos personajes, ¡qué cool! La mezcla se llama Rocket Power y nos invita a practicar **mountain bike, skate y snowboard** a lo largo de **8 niveles** de lo más variadito. Si conocéis a los personajes de los dibujos (Otto, Twister, Sam y Reggie) seguro que os reís mucho más, y si no, pues os lo pasaréis pipa igualmente. ¿No os apetece el desafío, chicos?





En SpongeBob, desde luego el premio a la originalidad es para el personaje.

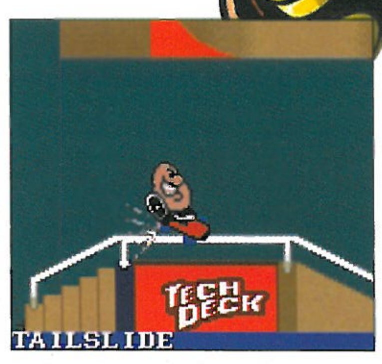
SpongeBob SquarePants

Con la **"Spatula dorada" en sus manos, SpongeBob será el cocinero más grande** de todos los tiempos. En este cartucho tienes que ayudar a tan simpático personaje, Sponge, a buscar pistas ocultas, abrir niveles secretos y evitar enemigos durante 10 niveles. Por supuesto **mandarán las plataformas,** aunque también podremos **interactuar con otros personajes de los dibujos animados,** como Snady Cheeks o Mr. Krab, gente tan "curiosa" como nuestro Sponge.

Tech Dech Skate

¿Recordáis (o a lo mejor tenéis uno) **esas tablas de monopatín minúsculas,** que se manejaban con un dedo? Sí, hombre, ésas que se pusieron tan de moda y que hacían unas piruetas que eran la leche y... Pues bien, **Activision, a través de Handheld Games,** nos da la oportunidad de manejar una de estas tablas y ponernos a hacer acrobacias y cabriolas, con la ayuda de Finger Guy, otro "curioso" protagonista. El objetivo es encontrar una serie de monopatines, basados en diseños reales, que están desperdigados por las **diez zonas de juego** que nos proponen.





Finger Guy es ese ¿dedo? que va subido sobre el monopatín. Tremendo.



Y aquí le vemos cabriolando y pirueteando, disfrutando de la vida.





EN LA ÚLTIMA AVENTURA DE WARIO,
ESTÁN TODOS LOS COLORES











Wario Land 3, el divertido juego de GAME BOY Color, ahora es más alucinante todavía. Porque Wario, el héroe más gamberro de Nintendo, tendrá un montón de transformaciones a lo largo de las 25 fases de increíbles aventuras y con todos los colores que puedas imaginar. Vívelo como si fuese realidad y encuentra con Wario los 100 tesoros ocultos.


En exclusiva para GAME BOY COLOR.

Nintendo®

www.nintendo.es

TONY HAWK SE LUCIRÁ EN GAME BOY ADVANCE

Activision apoyará la nueva consola de Nintendo con el mejor software a su alcance



Parece que veremos antes a Spidey en GBA que en Nintendo 64. Bueno, mientras tenga esta buena pinta...

Nota de prensa oficial de Activision. Podemos leer que la compañía inglesa está dispuesta a mantener su liderato en el mercado de las portátiles, con el desarrollo de **seis nuevos juegos para GBA.** Nombres ilustres acudirán a la cita: **Spiderman, Tony Hawk, Matt Hoffman, Shaun Palmer y X-Men.** Y ya tenemos algunas "muestras". Por ejemplo una pantalla donde Spiderman promete "caña" al malo, y por ejemplo dos de Tony Hawk 2.

Centrémonos en el skater. **¿Verdad que este Tony Hawk se parece mucho a las versiones de DC/PS?** Pues claro, el personaje es idéntico, y los seis **escenarios están prerrenderizados** sobre una perspectiva fija. Hasta **300 polígonos** se han utilizado para darle vida. La "culpa" es de Vicarious Visions. Y cuando veáis los decorados preparados para piruetas y acrobacias... ¡qué buen trabajo! Saldrá este mes de **junio** aquí.



Las primeras imágenes que salen a la luz de Tony Hawk 2 nos han dejado un inmejorable sabor de boca.



Esta versión de GBA impresiona. Parece sacada de consolas de muchos más bits. Pero no, es Advance, y portátil.

ALUVIÓN DE PELÍCULAS "JUGABLES"

Pronto aterrizarán Resident Evil, Tomb Raider y Duke Nukem

Por orden de estrenos, que pase **Tomb Raider.** La película protagonizada por la superstar **Angelina Jolie,** se estrenará en **junio** en nuestro país. Os ofrecemos unas imágenes para que veáis qué bien le queda el papel a la chavala, y de paso aprovechamos para contaros una de merchandising. Resulta que **Land Rover** nos ha anunciado que el espectacular **Defender 4X4** que conduce Lara en la película, saldrá tal cual al mercado automovilístico. El coche cuenta con un potente motor V10 y está especialmente diseñado y acondicionado para el filme, así que imaginaros cómo se conducirá.

Otro estreno: **Resident Evil.** La productora Constantin Films ha difundido la primera imagen de la película, con **Milla Jovovich** en el papel estelar. RE The Movie tiene guión y dirección de **Paul Anderson** (Mortal Kombat, Soldier), cuenta con un presupuesto de **40 millones de dólares** y se está rodando a las fueras de Londres. Jovovich se estrenará como Alice, líder del comando STARS.

Duke Nukem también se pasa al celuloide. **Dimension Films** ha adquirido los derechos de la película, que será producida por Threshold Entertainment y Larry Kasanoff. Será de acción, con Duke sumergido en el espacio profundo para detener una nave alien que se dirige a la Tierra.

Los fans de Lara Croft están ansiosos porque se estrene su primera película. La cita es en junio, hermanos.

Lara conduce este espectacular Land Rover en la película. El "Defender" será pronto un coche "de calle".

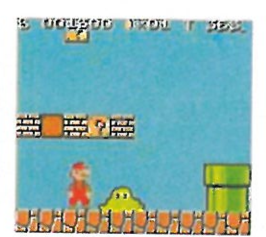
ESPECIAL TENDENCIAS INVIERNO 2001

DEMODA

ESTE INVIERNO SE LLEVA EL COLOR

SUPER MARIO, EL GRAN CLÁSICO DE NINTENDO, ARRASA EN GAME BOY COLOR. COLOR Y MÁS COLOR.





SUPER MARIO, el top de los juegos de consola, revoluciona con su colorido el mundo de los juegos en su más real y divertida aventura. Lo último es SUPER MARIO BROS. a todo color, en exclusiva para GAME BOY COLOR.







www.nintendo.es

NOTICIAS

NOVEDAD

«HORMIGAZ» DE 32 BITS

Se prepara una versión del juego de carreras para GBA

La lista de juegos para GBA sigue creciendo. La penúltima entrada es **Antz Racing, el arcade de carreras** que tenéis comentado algunas páginas más adelante en su versión GBC. La noticia la firma **Planeta DeAgostini Interactiva,** que se encargará de traer a España el juego producido por **LSP y Empire.** Su mecánica será similar a la de Game Boy Color. Carreras de originales vehículos conducidos por no menos originales pilotos. No, por el momento no tenemos fecha de lanzamiento.

SE RETRASÓ

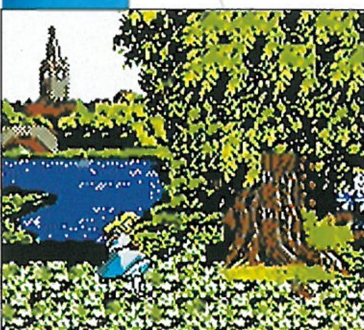
ALICE IN WONDERLAND, YA DISPONIBLE EN GBC

Buscadlo a partir del 20 de abril

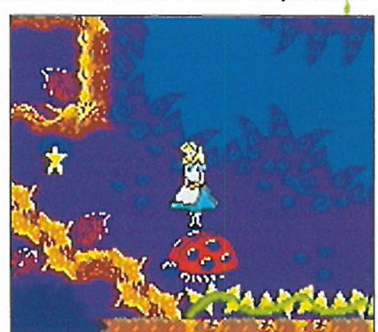


En el número anterior publicamos la review de Alice in Wonderland, uno de los últimos títulos para GBC lanzados por **Nintendo España.** Parece que nos adelantamos un pelín, porque el juego sale ahora, el **20 de abril** para ser exactos. Así que si os animáis, ese día tenéis una cita con un **divertido plataformas enfocado hacia los más pequeños.**

Su planteamiento incluye distintas misiones que realizar y ofrece opciones extra, como un curioso juego del escondite o un taller de creación de escenas con los decorados y personajes del cartucho. Nuestra puntuación fue un 80, y el precio al que podéis encontrarlo rondará las **6.500 pesetas.**



Gráficamente, el cartucho luce bastante bien. Despliega un buen colorido y la suficiente variedad de escenarios.



El avance combina fases de plataformas, puzzles y habilidad, pero está enfocado para los más pequeños.

MAJESCO PRESENTA DARK ARENA

Aparecerá a finales de año en Estados Unidos para Game Boy Advance

Majesco tiene listos tres juegos para el lanzamiento americano de GBA: **Pitfall, Earthworm Jim e Iridion 3-D,** pero ya ha avanzado otros tres, y les ha puesto fecha: navidades de 2001. Se trata de **Fortress, F-14 Tomcat y Dark Arena.**

De ellos, el que más nos ha llamado la atención es el último, Dark Arena. ¿Qué por qué? Bueno, pues porque será **el primer shooter 3D en primera persona** que disfrutaremos en GBA. Aquí tenéis las primeras imágenes del invento. No os fiéis de los gráficos, porque todavía andan en desarrollo, pero ya podemos avanzaros que la **velocidad de juego, el "frame rate", está conseguido al máximo,** y que están siendo diseñados un buen número de **modos para cuatro jugadores.** Hemos oído por ahí que hay un Doom en lontananza. Tendrá que autoexigirse mucho, porque Dark Arena tiene toda la pinta de ganar la partida... ¿Os imagináis todo esto en vuestra pantalla portátil? Alucinante, chavales.



La estructura del juego está terminada, sólo falta retocar los gráficos.



Se deja ver en estas pantallas el tipo de ambiente que dominará el juego.



Esos serán los enemigos. Desde luego ése de ahí no tiene pinta de héroe.

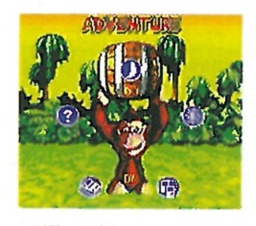
NINTENDO SE ESTRENA EN EL TOKYO GAME SHOW

Se exhibieron los nuevos juegos de Game Boy Advance

La ocasión lo merecía, y Nintendo estuvo donde había que estar. **Enseñando su Game Boy Advance, rodeado de licenciatarios,** con sus correspondientes juegos. La feria japonesa, que se celebró entre el **30 de marzo y el 2 de abril,** contó pues con la presencia, por vez primera, de la gigantesca N, y los muchos japoneses que se pasaron por allí pudieron ver todo esto:

- **Dokapon Q Monster Hunter** (Asmik Ace).
- **DodgeBall Fighters** (Atlus).
- **Battle Network Rockman EXE** (Capcom).
- **Breath of Fire** (Capcom).
- **Final Fight One** (Capcom).
- **Street Fighter II Advance** (Capcom).
- **Yushun Rhapsody** (Capcom).
- **Doraemon** (Epoch).
- **Bomberman Story** (Hudson).
- **Hatena Satena** (Hudson).
- **Mahjong Police** (Hudson).
- **Momotaro Matsuri** (Hudson).
- **Morita Shogi** (Hudson).
- **Pinobee - Quest of Heart** (Hudson).
- **Robopon 2 Cross Version** (Hudson).
- **Robopon 2 Ring Version** (Hudson).
- **Medarot Advanced Kabuto Version** (Imagineer).
- **Medarot Advanced Kuwagata Version** (Imagineer).
- **Castlevania: Circle of the Moon** (Konami).
- **Field of Nine** (Konami).
- **Friendly Mahjong** (Konami).
- **Getbackers** (Konami).
- **JGTO Kounin Golf Master** (Konami).
- **Konami WaiWai Racing** (Konami).
- **Monster Guardians** (Konami).
- **Muscle Ranking AGB** (Konami).
- **Powerful Pro-kun Pocket** (Konami).
- **Play Novel Silent Hill** (Konami).
- **Sutakomi** (Konami).
- **Tanbimusou Maineribe** (Konami).
- **Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters** (Konami).
- **Mugen Kikou Zero Tours** (MR).
- **Boku no Kabutomushi** (MTO).
- **Klonoa Empire of Dreams** (Namco).
- **Mr. Driller 2** (Namco).
- **Choro Q Advance** (Takara).
- **Ex Monopoly** (Takara).
- **Monster Farm Mania** (Tecmo).







POR FIN, EL GRAN CLÁSICO DE NINTENDO DONKEY KONG COUNTRY A TODO COLOR EN EXCLUSIVA PARA GAME BOY COLOR.

¡Ayuda al gran Donkey Kong a encontrar todas sus bananas!

Y disfruta donde quieras de este clásico con espectaculares gráficos, nuevos niveles y modos de juego.



GAME BOY COLOR

Nintendo®

con textos de pantalla en castellano

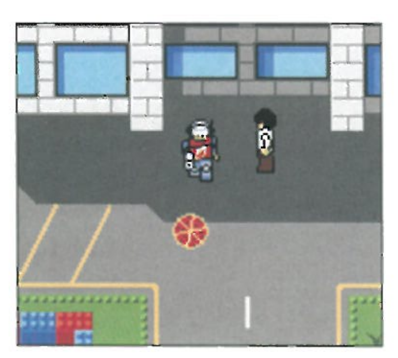
www.nintendo.es

NOVEDAD

LEGO, EN EL AJO

Anuncia Lego Island 2 para GBC y Game Boy Advance

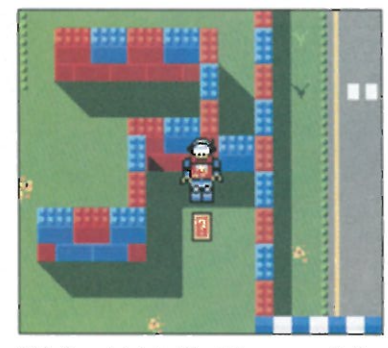
Lego sigue creciendo en el mundo portátil y anuncia a bombo y platillo uno de sus lanzamientos más fuertes para este año. **Lego Island 2 estará disponible en GBC (abril-mayo) y GBA (septiembre es la fecha)** gracias a las manos de **Crawfish Interactive y Silicon Dreams,** respectivamente. El juego es una **aventura de acción** en la que nos enfrentaremos a divertidos retos. Se desarrolla en una serie de **ciudades virtuales en 3D, que debemos explorar a bordo de diferentes vehículos.** Podremos contactar con un montón de personajes que nos descubrirán misiones tan variadas y divertidas como volar un biplano a través de la jungla o probar nuestra puntería estrellando pizzas en la cara de los malos. Para fanáticos, **18 minijuegos** esperan en el cartucho, además.



Estas pantallas corresponden a la versión Game Boy Color, que saldrá en mayo.



En el juego podremos interactuar con un montón de personajes diferentes.



Habrá un total de 18 minijuegos, variados a tope, listos para que los disfrutemos.

NINTENDO DICE NO AL ECTS

...Pero sí presentará sus nuevas máquinas en Europa

Aunque todavía hay que pasar por el E3, cita inexcusable en el mundo del videojuego, ya os podemos adelantar que **Nintendo tiene pensado no acudir al ECTS de Londres.** La Gran N ha "flirteado" durante varios años con la feria europea, aunque sí que se había presentado, y con brillantez, en sus últimas ediciones. Este año no será así, pero está claro que no nos vamos a quedar sin ver sus nuevos productos. **La cita con ellos será en septiembre, los días 1 y 2,** en un escenario aún por confirmar. Tendremos mucha Game Boy Advance y, esperemos, GameCube. Juegos y máquinas. Más, pronto.

MUCHO MÁS QUE FÚTBOL

Virgin lanza European Super League para Game Boy Color

En ESL tendrás oportunidad de manejar a los **16 equipos más importantes de Europa,** desde el Real Madrid al Bayern Munich, pasando por el Barça o el Inter de Milán, en una liga diseñada por y para ellos. Gracias a la licencia oficial, tendremos a todos los jugadores a nuestra disposición, lo que significa además jugar en sus propios estadios. Nosotros ya lo hemos probado y es una bomba: **rápido, jugable, muy arcade. Y encima con caché.** ¿Un Barça-Real Madrid? ¡Hace!



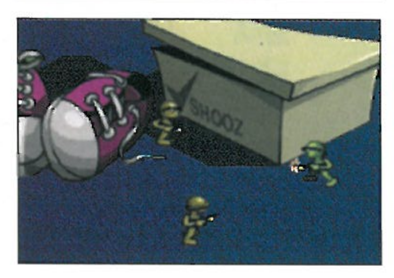
3DO IMPRESIONA CON SU ARMY MEN

La versión Game Boy Advance, lista para junio en USA

Impresiona, de impresionante. Las **primeras imágenes** que han salido a la luz de **Army Men Advance** nos han "enamorao". Se deja ver una jugabilidad idéntica a la que ha dado éxito a la saga, pero con un **estilo gráfico muy cartoon.** El juego es obra y gracia del grupo DC (NBA Jam 2001), que por lo visto ha sabido dar al juego el toque "Advance" necesario. **Dos personajes para elegir, el Sargento y Vikki** (que protagoniza Portal Runner), y 17 escenarios para disfrutar de **emboscadas, carreras y escaramuzas.** A pie, en tanque o buque de guerra. A la venta en Estados Unidos este mes de junio.







GAMECUBE: PRIMAVERA DE 2002

Nintendo mantiene julio como fecha de lanzamiento en Japón

Estamos de suerte. Game Boy Advance se adelanta a junio, está arrasando en Japón, los juegos son impactantes, y ahora se nos anuncia que la esperadísima Nintendo GameCube confirma sus fechas iniciales de lanzamiento. Se mantiene **julio** como día D en Japón y se confirma **octubre** para la llegada a territorio americano. La fuente oficial de Nintendo Japón que nos comunica todo esto, a través de CTW, informa que la consola **llegará a Europa durante la primavera de 2002.** Ahora que aún no habéis reaccionado al notición, aprovechamos para deciros que no se sabe nada de los juegos. Pero que nos enteraremos.



PEPPER, ¡LEGO ISLAND NECESITA TU AYUDA OTRA VEZ!
PEPPER
23768
El alocado Brickster ha escapado de la cárcel y quiere destruir LEGO Island. Sólo tú puedes detenerle. Para ello, necesitarás usar todos tus reflejos, así como tu inteligencia e imaginación para averiguar todos sus trucos y desafiar todos los obstáculos que encontrarás en el camino. Explorarás 3 islas, conocerás más de 50 personajes de LEGO, experimentarás 18 niveles de aventuras y acción en distintos escenarios de agua, aire o tierra, y conducirás los vehículos más alocados en 8 únicos subjuegos.
Así que, Pepper, ¿estás preparado para entrar en acción?
LEGO
ISLAND 2
THE BRICKSTER'S REVENGE
PlayStation
Nuevo
LEGO ISLAND 2
GAME BOY COLOR
and "PLAYSTATION" are trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
NINTENDO, GAME BOY COLOR and are trademarks of NINTENDO CO. LTD.
just imagine...
® LEGO, the LEGO logo and the LEGO brick are registered trademarks of the LEGO Group.
® 2001 The LEGO Group.
www.LEGO.com
JOIN THE FUN

TODOS LOS SECRETOS, DETALLES Y CLAVES SOBRE EL LANZAMIENTO DE LA CONSOLA MÁS ESPERADA

GAME BOY ADVANCE

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

¿ESTÁS PREPARADO PARA LA REVOLUCIÓN?, ¿HAS AHORRADO DINERILLO, SE LO HAS DICHO YA A TUS PADRES, HAS ENVIADO MENSAJES A LOS MÓVILES DE TODOS TUS AMIGOS? GAME BOY ADVANCE YA ESTÁ A LA VENTA EN JAPÓN, JUNTO CON NADA MENOS QUE 25 TÍTULOS. EL 11 DE JUNIO ATERRIZARÁ EN ESTADOS UNIDOS, Y SÓLO DÍAS MÁS TARDE, EL 22, LA TENDREMOS AQUÍ. ¡¡AQUÍ!! Y AQUÍ PRECISAMENTE TIENES TODOS LOS DETALLES SOBRE ELLA. QUÉ ES, DÓNDE VA, SUS JUEGOS, LO QUE VIENE, PRECIOS, CLAVES. UN ARTÍCULO SUFICIENTEMENTE JUGOSO COMO PARA ESPERAR UN PAR DE MESECILLOS SIN QUE TE COMAS TODAS LAS UÑAS DE LOS DEDOS.

EL MILAGRO TÉCNICO



CARACTERÍSTICAS TECNOLÓGICAS

- **Pantalla** TFT color cristal líquido
- **Tamaño pantalla** 40.8 mm x 61.2 mm
- **Resolución** 240 x 160 pixels
- **Paleta** total colores 32.000
- **CPU** 16 Mhz 32 Bit RISC + 8 Bit CISC-CPU
- **Memoria** 32 Kb WRAM + 96 Kb VRAM 256 Kb WRAM
- **Sonido Altavoz** (mono) / salida de cascos (estéreo)
- **Link** Hasta cuatro jugadores simultáneos (GBA) dos simultáneos (GB-GBC)
- **Alimentación** 2 pilas AA, adaptador especial
- **Duración** 15 horas
- **Tamaño consola** 82 x 144.5 x 24.5 mm.
- **Peso** 140 g. aprox.
- **Cartucho** (tamaño) 34.5 x 60 x 9.5 mm.
- **Precio** 99.99 $ (USA), 9.800 Y (Japón), 21.000 PTA (España)
- **Fecha de lanzamiento** 21 marzo (Japón), 11 junio (USA), 22 junio (España)

Game Boy Advance es una máquina tecnológicamente asombrosa. Bien orgullosos pueden estar los papás de la criatura: el **departamento R&D de Osaka de Nintendo,** y las empresas **ARM y Mobile 21** (Nintendo + Konami). El "ingenio" es la **evolución perfecta de Game Boy Color.** El tamaño de la pantalla es un 50% más grande y las **pilas duran un 50% más.** La **resolución de la imagen es hasta un 66% mayor,** de hecho despliega una imagen más nítida que la de las consolas de 32 y 64 bits en una televisión de 27 pulgadas.

Dentro, la revolución es aún mayor. Alucinaremos con los efectos "imposibles" que se consiguen con inusitada facilidad: **escalados, rotaciones y transparencias estarán a la orden del juego.** Y para ampliar las opciones de jugabilidad se han añadido **dos botones de control, L y R,** en la parte superior de la consola.

En **Japón y (pronto en Estados Unidos)** está disponible en tres colores: **Arctic** (blanco), **Glacier** (Azul transparente e **Indigo** (Violeta). Exactamente los mismos que se pondrán a la venta en Europa.

JUEGOS DE NINTENDO

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Carreras**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**






F-Zero para GBA es un juego completamente nuevo. Incorpora circuitos recién diseñados y vehículos a estrenar. Cronológicamente, **la acción sucede 25 años después del cartucho de SNES,** con los descendientes de pilotos tan famosos como el Capitán Falcon probando sus habilidades al volante de las nuevas máquinas. El músculo central de la máquina acepta el desafío y los botones L y R prometen un **control perfecto sobre las naves.** Si has jugado con alguna de las versiones que han visto la luz (SNES o N64), volverás a sentir el **gusanillo de la velocidad,** sino, ya ha llegado el momento de que lo descubras. Mejor aun a **cuatro jugadores simultáneos,** claro.

KURU KURU KURURIN

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Acción**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**

Su lanzamiento está confirmado tanto en Japón como en Europa, ya que de momento los americanos





no han querido saber nada del cartucho que muchos han definido como **"el juego de acción más simple del mundo". Kururin es el héroe.** Pilotas un helicóptero tan básico, tan básico que en realidad es un stick, un palo, que gira lentamente. El objetivo es conducir a Kururin a lo largo de los **laberínticos niveles,** desde el principio hasta el final. Atentos porque hay cuatro modos de juego, uno de ellos especial para cuatro jugadores.

NAPOLEON

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Estrategia en tiempo real**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**

Pretende ser uno de los juegos más sofisticados de Game Boy







Advance. Un **desafío a tu ingenio militar sobre la base de un wargame** en el que el debemos dar **órdenes a nuestras tropas en tiempo real.** El objetivo es ocupar todos los territorios posibles, y si conectas el cable link podrás enfrentarte contra otro estratega a ver quién se parece más a Napoleón.

SUPER MARIO ADVANCE

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Plataformas**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**





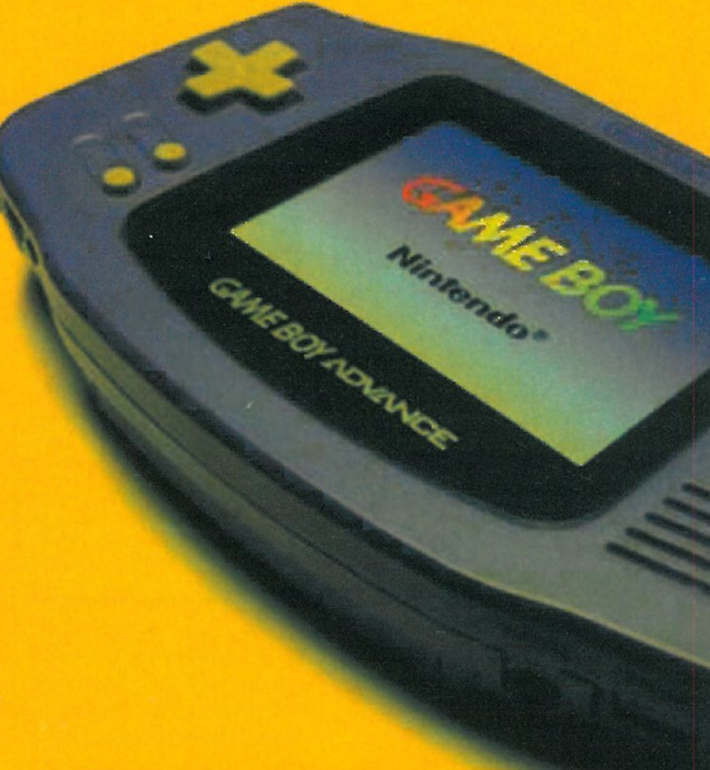
Será el **gran triunfador de GBA.** Lo suponíamos antes de echarle un ojo, y lo ratificamos ahora que lo hemos probado. ¿Palabras que se nos vinieron a la mente? **Rápido, jugable, adictivo, explosión de gráficos,** escalado de sprites, pásame ya la consola que tu has jugado un segundo más de lo acordado. Es mucho **más que Super Mario Bros 2,** aunque de poco te servirá saber que ésa ha sido la base. Tiene una **nueva cara estética y niveles creados especialmente para la máquina.** Con el cable adecuado, la fórmula multijugador cobra una nueva dimensión. No, no tienes que saltar sobre los enemigos con el trasero: ahora hay que arrojar ítems.

LOS PRECIOS ¡IRRESISTIBLES!

En **Japón** la consola cuesta **9.800Y** (unas 13.000 pesetas), mientras que los juegos oscilan entre **4.800Y y 5.800Y** (6.000 y 8.000 pesetas). Los accesorios también resultan irresistibles. El **cable link** cuesta **1.400Y** (1.900 pta); el **adaptador AC, 1.500Y** (2.000 pta); y el **battery pack, 3.500Y** (4.700 pta).

Nintendo ya ha anunciado las tarifas oficiales para **Estados Unidos.** La consola saldrá al precio de **99.95$** (unas 18.000 pesetas) y los juegos estarán entre **29.95$ y 39.95$** (más o menos 5.000-7.000 pta).

Europa se adelantará al plan inicial y tendrá su **GBA en junio, a finales. A partir del día 22** podremos ir a buscarla a las tiendas. ¿El precio? Vale, pues según donde vayáis entre **19.900 y 21.600 pesetas.** Los videojuegos que salgan bajo el sello de Nintendo podréis encontrarlos entre **7.500 y 8.500 pesetas,** mientras que los juegos de "third parties" costarán alrededor de **9.000 pta.**



BONITAS CAJAS







Se ven los **tres colores disponibles,** ¿verdad? Aquí tenéis las cajitas americanas tal cual van a salir a la venta. En Japón se agotó el modelo azul. Se admiten apuestas sobre cuál se agotará en USA o España. Y a ti, ¿cuál te gusta más?

YA DISPONIBLES EN JAPÓN

ADVANCE GTA

- Compañía: **MTO**
- Tipo: **Carreras**
- Jugadores: **1-2**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Bandera a cuadros para los juegos de coches. Éste de MTO promete **realismo y belleza.** Gráficos cristalinos y coches y circuitos licenciados. Habrá **48 modelos y 32 recorridos** entre pistas urbanas y circuitos japoneses.

ALL JAPAN GT CHAMPIONSHIP

- Compañía: **Kemco**
- Tipo: **Carreras**
- Jugadores: **1-4**
- Accesorios: **Cable Link GBA, Adaptador a móvil GBC**



Oportunidad para participar en el campeonato Zen-Nippon de coches GT. Con todas las **carrocerías oficiales y pilotos reales** que compiten en dos categorías: GT300 y GT500. Podrás construirte tus propios circuitos.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **Acción**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**



GBA va a sacar la mejor cara de la saga "vampírica" de Konami. Circle of the Moon **recupera la línea de acción sobre scroll horizontal** con saltos, armas, idas y venidas en el interior del castillo. Hay dos personajes para elegir, cada uno con "instrumento" diferente. Y aunque el juego nos retrotrae a los inicios de la serie, hay muchas zonas que os recordarán al nuevo **Symphony of the Night.**

CHU-CHU ROCKET!

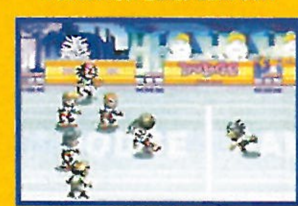
- Compañía: **Sega**
- Tipo: **Puzzle**
- Jugadores: **1-2**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Asunto de gatos y ratones, **simple pero deliciosamente jugable y adictivo.** Gatos y ratones caminan en línea recta sobre un tablero. Con el puntero "mágico" debes cambiar el sentido de la marcha de forma que caigan en tu nave, que está en uno de los extremos. Gana el que más Chu chus consiga. Pero ojo a los gatos que también circulan por el mismo sitio. Eso es, con el cursor envíaselos a los rivales. Lo dicho, delicioso y con **2.500 niveles** para disfrutar, con un **aspecto clavadito al de la versión de Dreamcast.**

DODGE BALL ADVANCE

- Compañía: **Atlus**
- Tipo: **Deportivo**
- Jugadores: **1-2**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



En USA y Japón, el Dodge Ball es práctica usual en los recreos del colegio. Aquí lo llamábamos (o aun lo hacemos) **balón prisionero,** y ni flores de que hubiera videojuegos con este original tema (allí salen como churros). Si os interesa, tendrá **9 equipos, características configurables de cada jugador** y posibilidad de dos simultáneos.

EZ TALK

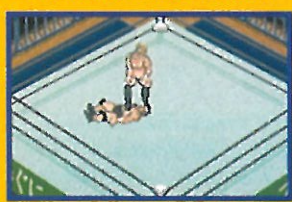
- Compañía: **Keynet**
- Tipo: **Educativo**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**



Keynet quiere que los **chavales japoneses aprendan inglés** con Game Boy Advance. En Ez Talk adoptamos el papel de un chavalín llamado Jay que debe realizar una serie de acciones habituales. **Levantarse, desayunar, vestirse, pero siguiendo una serie de órdenes y pistas** que nos dará la máquina. Recomendado ponerse los cascos para oír las buenas voces digitalizadas.

FIRE PRO WRESTLING ACE

- Compañía: **Spike**
- Tipo: **Deportivo**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Los juegos de wrestling son pan nuestro de cada día en Japón, de modo que aquí tenemos el primero de una larga (se promete) serie. Tiene **200 luchadores** (sí, sí, cuéntalos) y hay que añadir los que **podremos crear nosotros.** Además, cada westler tiene sus propios movimientos. ¡Toma!

GOLF MASTER

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **Deportivo**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Para divertirse practicando el swing y haciendo "hoyos en uno". El golf de Konami nos pone en la piel de **14 maestros del golf en las condiciones más realistas** posibles. Excitante para un jugador, satisfactorio para multiplayer.

I'M AN AIR SYSTEM CONTROLLER

- Compañía: **TAM**
- Tipo: **Simulación**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**



Si siempre **has soñado con ser controlador aéreo,** TAM y Game Boy Advance te lo ponen fácil. Aquí eres el **responsable del tráfico de aviones en cuatro aeropuertos japoneses,** cada uno con sus propios "desafíos" en forma de condiciones atmosféricas, tráfico nocturno... Además, debes conducir a los aviones por los cielos de Tokio, evitando que se choquen y tal.

J-LEAGUE POCKET

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **Deportivo-RPG**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**



Prepárate para convertirte en el manager de un equipo de la liga japonesa. Se te exigirá ganar todas las competiciones y llegar a fin de mes con dinero en la caja (sí, y qué más, ¿qué tal ganar la champions). A cambio tendrás a tu disposición la **licencia oficial de la J-League, jugadores, equipos y estadios reales,** y todas las opciones posibles para convertirte en el mejor manager. Algo así como PCFútbol, a lo nipón.

MEGAMAN EXE

- Compañía: **Capcom**
- Tipo: **Acción-RPG**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Megaman estrena género en Game Boy Advance. Y lejos de la acción típica del héroe de Capcom (con la que nos ha premiado en sucesivas entregas), entra en juego un **estilo que triunfa en Japón** pero a nosotros y a los yanquis nos tiene un poco amargados. Megaman Exe **se basa en un extraño sistema de batalla de cartas por turnos.** Ni siquiera controlamos a Megaman, sino al chaval que lo tiene, algo así como una **mascota virtual.** Lo mejor, que será para cuatro jugadores y que presenta unos gráficos auténticamente demoledores.

MOMOTARO FESTIVAL

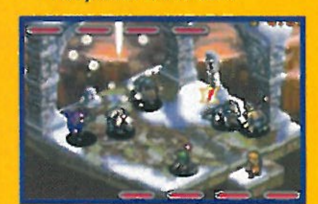
- Compañía: **Hudson**
- Tipo: **RPG**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**



Momotaro es el **nombre del joven héroe protagonista del juego.** Con mucho humor y la tira de minijuegos, Hudson Soft contará sus aventuras y de paso nos **mostrará algo de folclore japonés** (no, no hay bailes, es que el juego está inspirado en tradiciones niponas). A juzgar por las caras de estos tipos, debe ser algo divertido.

MONSTER GUARDIANS

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **RPG**
- Jugadores: **1-2 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA, Adaptador móvil GBA**



Sin duda va a ser uno de los **RPG más exitosos** de los que verán la luz en Game Boy Advance. Le avalan sus grandes gráficos y la compatibilidad (ya veremos cómo y por qué) con los teléfonos móviles.

PINOBEE'S GREAT ADVENTURE

- Compañía: **Hudson**
- Tipo: **Acción**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



La protagonista de este arcade de acción es una **abeja "cibernética" que va en busca de su inventor.** El tipo ha sido secuestrado antes de terminar su obra maestra y ahora la abeja anda huérfana (y hasta le faltan pedazos, parece), pero con unas ganas de acción y de buen scroll que no veas.

POWER PRO-KUN POCKET

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **Deportivo-simulador**
- Jugadores: **1-2 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Está de moda mezclar deporte y RPG. Lo estrenamos en Mario Golf y lo flipamos en Mario Tennis, ambos para la portátil de color. Ahora nos llega la ocasión de hacer lo propio con el béisbol, de la mano de Konami. A ver qué tal sale el experimento. Aunque no parece muy propicio para europeos.

SILENT HILL

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **Aventura**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Adapt. móvil GBA**



La acción deja paso a una **historia novelada** en la que descubriremos la increíble capacidad gráfica de la consola. **Escenas cinemáticas, escenarios pre-renderizados,** y una banda sonora que nos mantendrá sobrecogidos, serán sus puntos clave. Ojalá llegase a España, pero en castellano, claro.

TWEETY´S HEARTY PARTY

- Compañía: **Kemco**
- Tipo: **Tablero**
- Jugadores: **1-4 simultáneos.**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Los Looney viajan a GBA con un **juego estilo Mario Party:** tablero, dados y muchos minijuegos para disfrutar en compañía. Parece que a Tweety le ha dado el venazo de convertirse en estrella del rock, y Bugs y sus amigos deben hacer lo imposible por pararle los pies. ¿Qué tendrá de malo, digo?

WAI WAI RACING ADVENTURE

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **Carreras**
- Jugadores: **1-4 simultáneos.**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Wai Wai (palabreja que en nuestro idioma significa loco, divertido), pone a los **personajes más característicos de Konami al volante de potentes karts.** El juego ofrece 16 circuitos, gráficos extracoloristas y power-ups + ítems estilo Mario Kart. Si no fallan los cálculos, también será de los primeros en llegar a España.

WINNING POST

- Compañía: **Koei**
- Tipo: **Carreras-Simulación**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Ninguno**



Las **carreras de caballos con componente RPG** tienen infinidad de seguidores en Japón. Fruto de los deseos de las masas es este Winning Post, un simulador-RPG en el que no sólo vemos las carreras sino que **además alimentamos a los caballos.**

YU-GI OU: DUNGEON MONSTERS

- Compañía: **Konami**
- Tipo: **RPG-Simulación**
- Jugadores: **1-2 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**

Un juego de rol, con dados. ¿Cómo se os ha quedado el cuerpo? Añadidle monstruos de quitar el sentido y **guerreros heróicos.** Mejor, ¿no? Ahora un poco de **estrategia y suerte,** mucha suerte (como en todo juego de dados). La mezcla se llama Dungeon Monsters.

EL DESEMBARCO

JAPÓN

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	Nintendo
SUPER MARIO ADVANCE	Nintendo
KURU KURU KURURIN	Nintendo
NAPOLEON	Nintendo
ADVANCE GTA	MTO
ALL JAPAN GT CHAMPIONSHIP	Kemco
I AM AN AIR SYSTEM CONTROLLER	TAM
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON	Konami
CHU CHU ROCKET!	Sega
DODGE BALL ADVANCE	Atlus
EZ TALK	Keynet
FIRE PRO WRESTLING ACE	Spike
GOLF MASTER	Konami
J-LEAGUE POCKET	Konami
MOMOTARO FESTIVAL	Hudson
MONSTER GUARDIANS	Konami
MR. DRILLER 2	Namco
PINOBEE´S GREAT ADVENTURE	Hudson
POWER PRO-KUN POCKET	Konami
MEGAMAN EXE	Capcom
SILENT HILL	Konami
TWEETY´S HEARTY PARTY	Kemco
WAI WAI RACING ADVANCE	Konami
WINNING POST	Koei
YU-GI OU: DUNGEON MONSTERS	Konami

ESTADOS UNIDOS

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	Nintendo
SUPER MARIO ADVANCE	Nintendo
ARMY MEN ADVANCE	3DO
CHU CHU ROCKET!	Sega
DODGE BALL ADVANCE	Atlus
FIRE PRO WRESTLING ACE	Spike
FORTRESS	Majesco
HIGH HEAT MLB 2002	3DO
IRIDION 3-D	Majesco
PITFALL	Majesco
RAYMAN	Ubi Soft
READY TO RUMBLE BOXING-ROUND 2	Midway
TONY HAWK PRO SKATER 2	Activision
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP	Kemco
TWEETY´S HEARTY PARTY	Kemco

ESPAÑA

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	Nintendo
SUPER MARIO ADVANCE	Nintendo
KURU KURU KURURIN	Nintendo
KONAMI KRAZY RACERS	Konami
CASTLEVANIA:CIRCLE OF THE MOON	Konami
RAYMAN ADVANCE	Ubi Soft

MUY PRONTO EN USA

FORTRESS

- Compañía: **Majesco**
- Tipo: **Acción-Estrategia**
- Jugadores: **N/D**
- Accesorios: **N/D**



Majesco es una de las compañías americanas que más se van a volcar con GBA. Una de sus primeras aportaciones será este **arcade de estrategia,** en el que se mezclan ideas de títulos como Lemmings, Worms o Rampart.

IRIDION 3-D

- Compañía: **Majesco**
- Tipo: **Shoot'em up**
- Jugadores: **1-2 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



Los **fans del matamarcianos** van a ver recompensadas sus súplicas porque la nueva GBA parece nacida para este género. Los primeros que le sacarán partido son los **nipones de Shin´en,** que preparan un **shooter de siete nivelazos,** con seis enormes jefes y unos entornos 3D realistas y supersuaves que nos van a atrapar de inmediato. Además, incorpora un nuevo engine de sonido llamado GAX, que parece cine en casa, y camina a 60 frames de animación.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

- Compañía: **Majesco**
- Tipo: **Acción-plataformas**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**



El juego se **basa en la entrega original de NES,** y está protagonizado por Harry Pitfall Jr. Nos propone un viaje por **diez mundos** con múltiples niveles de juego, más uno creado especialmente para esta versión. Tendremos que **luchar, escalar, nadar, saltar y reunir fuerzas y suerte** para progresar en esta jungla sudamericana que está diseñada con buenísimos colores.

RAYMAN

- Compañía: **Ubi Soft**
- Tipo: **Plataformas**
- Jugadores: **1-2 simultáneos.**
- Accesorios: **Cable Link GBA**



El objetivo continuará siendo liberar a los Toons de sus pequeñas cárceles, pero no digáis que no mola más hacerlo bajo este **entorno gráfico de 32 bits.** Sí señores, porque el nuevo Rayman es clavadito al de Atari Jaguar, PS o Saturn. Y podremos dar saltos embelesados en los más de **60 niveles** que se prometen, junto a un modo "captura la bandera" para dos jugadores simultáneos. Extraordinario.



LOS JUEGOS QUE VIENEN

BREATH OF FIRE

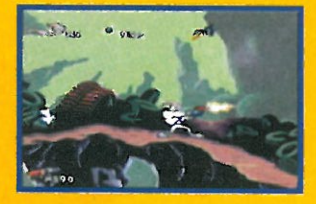
- Compañía: **Capcom**
- Tipo: **RPG**
- Jugadores: **1-4 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**
- Lanzamiento: **Julio (Japón)**



Fans y no fans, Capcom ha destapado la caja de los truenos. El primer boom se llama Breath of Fire y será un **remake del juego original de SNES,** publicado en Japón en 1993. La conversión llegará con algunas interesantes mejoras, por ejemplo podremos **salvar la partida en cualquier momento** o aprovechar el cable link para **intercambiar ítems con otros jugadores.**

EARTHWORM JIM

- Compañía: **Majesco**
- Tipo: **Plataformas-Acción**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**
- Lanzamiento: **Julio (USA)**



Esta lombriz nos tiene prendados a todos desde que asomó la...¿cabeza? en 16 bits. Su vuelta será una **conversión directa** desde el clásico de SNES. Tendrá **siete niveles** en los que veremos a nuestro héroe hacer todo tipo de diabluras, incluido el manejo de cola y pistolón, para avanzar deshaciéndose de sus enemigos. Tan extraordinariamente **detallado y divertido** como siempre.

FINAL FIGHT ADVANCE

- Compañía: **Namco**
- Tipo: **Puzzle-acción**
- Jugadores: **1-2 simultáneos**
- Accesorios: **Ninguno**
- Lanzamiento: **25 Mayo (Jap.)**

Será **la versión arcade, tal cual, llevada a Game Boy Advance.** Con los **tres luchadores enormes,** acción a tope, todos los niveles que no aparecían en las versiones de SNES y por supuesto **dos jugadores simultáneos** (aunque necesitaréis tener dos cartuchos). Así que preparaos para





poneros en los pellejos de **Billy, Guy y Cody,** y a repartir mandobles por esas calles de dios. Mandobles y ataques especiales.

GAME BOY WARS

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Estrategia**
- Jugadores: **1-2 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA Adaptador Móvil GBA**
- Lanzamiento: **No disponible**



El **equipo responsable de Metroid o Fire Emblem** nos ofrece un título de **estrategia clásico,** realizado a la medida de los usuarios GBA. Queda claro en su imagen, con unos **gráficos simpáticos y coloristas,** y unas animaciones suaves y divertidas tanto para los movimientos de los soldados sobre el mapa como para los combates más "frente-a-frente". Nuestras tropas cuentan con infantería, aviación, barcos, tanques, misiles, y cada equipo es liderado por un "señor de la guerra" que irá tomando las decisiones.

GOLDEN SUN

- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **RPG**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Ninguno**
- Lanzamiento: **Dic. (España)**



Brownie Brown es un grupo de desarrollo formado por gente de Square que trabajó en Secret of Mana. Ellos ahora firman Golden Sun, una impresionante aventura RPG llevada en bolandas por un **argumento complejo y elaborado y gráficos fantásticos.**



LADY SIA

- Compañía: **TDK Interactive**
- Tipo: **Aventura de acción**
- Jugadores: **1**
- Accesorios: **Cable Link GBA**
- Lanzamiento: **Verano (USA)**

TDK se estrena en Game Boy Advance con un juego de acción y aventura que promete muchas y buenas cosas. De momento una **presencia de lujo,** con unos gráficos estilo manga muy bien tirados, y para seguir cuatro mundos con cinco niveles cada uno, o sea **duración.** En el papel de la princesa Lady Sia, debemos defender su mundo de los malvados Marauders. Tendrá mucha magia, y armas, y efectos de morphing, y 21 enemigos diferentes, y caminos secretos...

MARIO KART ADVANCE



- Compañía: **Nintendo**
- Tipo: **Carreras**
- Jugadores: **1-4 Simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**
- Lanzamiento: **Sept. (Europa)**

Habrá que esperar para paladear otra de las proezas de Mario. Snif, será hasta septiembre... Pero seguro que aprovechan el tiempo para...esto... ¿pero es que todavía se pueden hacer más cosas? **¿No les basta con haber trasladado el juego de SNES?,** ¿aun más, con haberlo mejorado? Sí señor, mejorado. **Aprovechan la pantalla completa y tiran de escalado de sprites y modo 7** mejor que nunca. Los gráficos son muy detallados





y la **animación es más suave y fluye** como nunca has visto. Estamos deseando ponerle la mano encima.

SUPER STREET FIGHTER 2 ADVANCE

- Compañía: **Capcom**
- Tipo: **Lucha**
- Jugadores: **1-2 simultáneos**
- Accesorios: **Cable Link GBA**
- Lanzamiento: **Julio (Japón)**

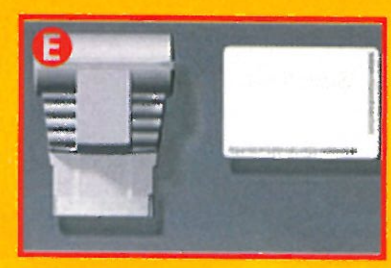


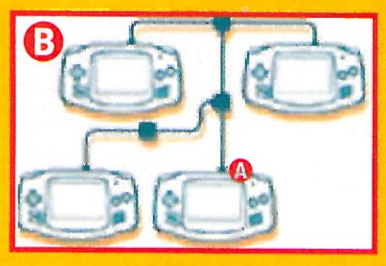
Ryu, Ken, Chun Li, Cammy, Fei Long... están de vuelta, **los 16 sagrados luchadores de Street Fighter,** a los que hace tanto que no vemos, regresan a Nintendo de la mano de este SSF2. ¿Con qué versión nos encontraremos? Pues parece que con la ultimísima: **Super Street Fighter II Turbo, que incluye sistema de combos, "Super meter",** personajes ocultos, combos... Y si queréis probar vuestra medicina contra otro jugador, tranquilos, cable, dos cartuchos y a disfrutar.



LOS PRIMEROS ACCESORIOS











Han salido junto con la máquina y por supuesto se están vendiendo como churros. El que más éxito está teniendo es el **CABLE LINK GBA** Ⓐ, el periférico que permite **conectar** Ⓑ **cuatro máquinas** para disfrutar de partidas simultáneas. Hemos dicho que este sistema funciona/es compatible con un solo cartucho (caso de Super Mario Advance, por ejemplo), pero tenemos que matizar que sólo ocurre en el caso de que el juego esté diseñado expresamente. Por ejemplo, para partidas a dos con Final Fight será necesario tener dos juegos. En el caso de Game Boy (o GBC) sólo permite dos máquinas simultáneas, y por supuesto se necesitan dos cartuchos.

El **ADAPTADOR DE CORRIENTE** y el **BATTERY PACK** Ⓒ también están disponibles en las tiendas. El primero cuesta 1.500Y y no necesita mucha explicación, el **battery pack** sale por 3.500Y y permite 10 horas de juego con sólo 2 de recarga.

El **E-CARD READER** ⒹⒺⒻ es un dispositivo de altísima tecnología que Nintendo acaba de dar a conocer. Se trata de una **unidad escáner que puede leer una serie de datos codificados en las cartas Pokémon.** Funciona con una lente diseñada por la compañía **Olympus** y el mecanismo es muy sencillo. Pasando una de estas cartas por la lente, se transmiten una serie de datos que el juego puede entender. Hablamos de cosas como **datos de experiencia, salud, evolución...**

También se trabaja en un **ADAPTADOR DE TELÉFONOS MÓVILES**, para el que ya se ha anunciado software (Mario Kart) y en un **ADAPTADOR DE INFRARROJOS.**

Por su parte, la **compañía japonesa Hori** ha desvelado una línea de interesantes accesorios que viene encabezada por un **FILTRO PARA LA PANTALLA** de GBA Ⓖ que no sólo **protege el cristal sino que además elimina los reflejos.** Cuesta 500Y, nada, tirado de precio. Hori pondrá a la venta además **CAJAS DE PLÁSTICO** para los cartuchos y una especie de **LÁMINAS ANTIDESLIZANTES** Ⓗ que protegerán tus dedos cuando permanezcas mucho tiempo jugando con tu GBA.

ESTÁN EN DESARROLLO

Warioland 4	Nintendo
Metroid	Nintendo
Baketsu Daisakusen	Nintendo
Fire Emblem	Nintendo
Hanasaki Gassen	Nintendo
Tactics Ogre Gaiden	Nintendo
Planet Monsters	Titus
Final Fight	Capcom
Super Street Fighter II Advance	Capcom
European Superleague	Virgin
Robocop	Titus
Gun Vehicle	JVC
Kao	Titus
Prehistoric Man	Titus
Bomberman Story	Hudson
Doraemon	Asmik Ace
Caesar's Palace	Majesco
F-14 TOMCAT	Majesco
Hello Kitty	
Miracle Collection	Imagineer
Lego Racers II	Lego
Lego Island 2 II	Lego
M&M's: Lost in Time	Majesco
Mail de Cute	Konami
Men in Black	Crave
Monster Breeder	Konami
Pac-Man Advanced	Midway
Paintball	Majesco
Power Rangers Time Force	THQ
Space Hexcite X	Jordan
Rocket Power	THQ
Rugrats	THQ
Sansara Naga	Victor Interactive
Scooby-Doo	THQ
Sonic the Hedgehog	Sega
Spongebob Squarepants	THQ
Star Communicator	Konami
Super Block Bus 4	Starfish
Tiny Toons	Conspiracy
Tetris	THQ
Wild Thornberrys	THQ
WWF	THQ
Ricky Carmichel	THQ
Thunderbirds	SCI
Dark Arena	Majesco
Doom	Activision
Spiderman	Activision
X-Men: Reign of Apocalypse	Activision


F-14 Tomcat

SE ARMÓ LA REVOLUCIÓN




Con los japoneses da gusto, siempre responden a las buenas máquinas con cifras impresionantes. Y lo de GBA, no por esperado deja de ser sorprendente. Según la compañía japonesa Media Create, **salieron de las tiendas 531.000 consolas durante los cuatro primeros días.** En esa misma semana, por ejemplo, se vendieron 70.000 PS2. Números redondos también para el software, con liderato de **Super Mario Advance** que, según la misma fuente, alcanzó rápidamente los **159.000 cartuchos** vendidos. **F-Zero acumula 80.000 cartuchos,** y por seguir citando algunos juegos, Castlevania se queda en 23.000, que no está nada mal.

A pesar de las colas que a los nipones les encanta montar frente a las tiendas más relevantes de Akihabara, la zona "electrónica" de Tokio, hubo máquinas para todo el mundo. Y fue el color de la GBA que luce la señorita de la foto de arriba, ese **azulito pálido, el que antes se agotó.** Ahora les toca el turno a los americanos, y días después, dentro de nada, a nosotros.

LOS ÚLTIMOS DETALLES

- Nintendo América prevé que haya **más de 60 juegos disponibles para GBA en Navidad.** Y en España ya se ha anunciado que el catálogo disponible llegará a **40 títulos a final de año.**
- Los primeros juegos ya tienen puntuación en Japón. Estas son las "notas" que ha dado la prestigiosa revista Famitsu:

Power Pro Kun Baseball	**32/40**
Mr. Driller 2	**31/40**
F-Zero Advance	**31/40**
Mega Man EXE	**30/40**
Chu Chu Rocket	**28/40**
Castlevania: Circle of the Moon	**27/40**
Super Mario Advance	**27/40**

- Otros títulos de licenciatarios que veremos al mismo tiempo que la máquina en nuestro país son: **Tony Hawk 2 (Activision), Ready to Rumble Round 2 (Midway), GT Championship (Kemco) y Tweety & The Magic Jewels (Kemco).**

Avanzamos el próximo éxito de N64

PAPER MARIO

Mario ya ha hecho de todo: salvar a Peach, correr en kart, jugar al tenis, al golf... Y aún así, ¡tiene un nuevo papel!

No tan nuevo porque, al fin y al cabo, al mostachudo le vuelve a tocar salvar a la rubita. Bowser, el tortugo más gordo del mundo conocido, ha subido al cielo y se ha hecho con un cetro de poder infinito. El cetro en cuestión pertenecía originalmente a las siete estrellas encargadas de conceder los deseos de la gente, pero Bowser, ya que estaba, también se las llevó. Pobrecinas. Por supuesto, Mario no se va a quedar sentado, mesándose el bigote y cantando coplas, con lo agonías que es. Tras sufrir una derrota tempranera frente al actualmente invencible Bowser, se sumergirá en una **grandiosa aventura llena de esa magia** que sólo se siente en los mejores títulos de Nintendo.

Partiremos desde nuestra propia casita, (la de Mario y Luigi) e iremos **visitando distintas ciudades** en nuestro empeño por **devolver las cosas a la normalidad. Hablaremos** con los habitantes del pueblo de Toads, también con Koopas, Goombas... Por cierto, que **uno de los Goombas será nuestro primer compañero de aventuras. Goombario,** se llama, un jovenzuelo tan fanático de Mario que hasta lleva una gorra como la suya. Simpático el chaval. Y luego se irán uniendo más, para que así, **combinando sus poderes con los de Mario,** podamos vencer a cualquier tipo de enemigo en las innovadoras secuencias de combate. Los combates son por turnos, como en cualquier RPG, pero, una vez escogido el comando, un toque al botón en el momento adecuado puede elevar la fuerza de nuestro ataque. Así no seremos meros espectadores. Aunque, de momento, nos tendremos que conformar con mirar. Aún faltan meses hasta verlo por aquí.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO 64
- ROL
- Lanzamiento previsto: NO DETERMINADO
- Compañía: NINTENDO
- Equipo desarrollo: INTELLIGENT SYSTEMS
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Por increíble que parezca, Luigi no acompañará a Mario en su aventura. El muy vago se quedará en casita.

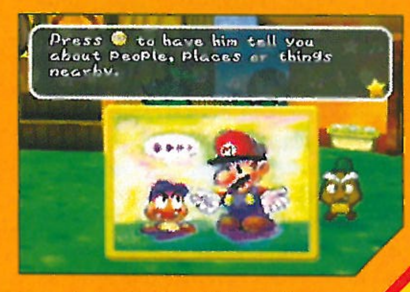


Las escenas de combate también estarán cuidadas a tope. Aunque inusual, se pueden iluminar personajes en 2D. Como ejemplo, mirad las que monta Bowser.

AQUÍ, UN AMIGO

¡Y de los de verdad! Los **compañeretes de Mario irán siguiéndonos** cuando caminemos por los mundos de Zeus y, en el momento de luchar, (cuando un enemigo nos toque) no saldrán corriendo. Pondrán a **nuestra disposición sus habilidades** para derrotar a los malos (el cabezazo de Goombario será el primero que podremos probar) y, además, también irán subiendo de nivel con la experiencia adquirida en combate. Habrá que cuidarlos tanto como al bigotes del peto.

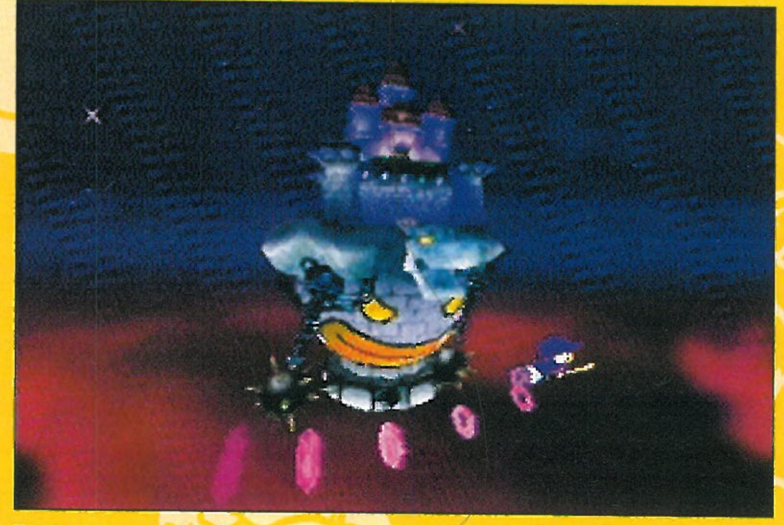




¡Y AL SOBRE!

No hay que ser muy listo para darse cuenta de que, en Paper Mario, **absolutamente todo es de papel:** las casas, el bosque, los enemigos, los pinchos de Bowser, las orejas de Peach (si es que tiene)... y, por supuesto, el propio Mario. Este **entorno gráfico tan singular** hace que algunas cositas tan normales como irse a la camita resulten graciosas. Es que se acuesta y, oye, te pueden las ganas de poner dos sellos en la manta.





En algunos momentos clave del juego asistiremos a secuencias en las que, por una vez, no todo está "empapelao". Por cierto, si dudas sobre lo que estás viendo, que sepas que es el castillo de Peach bajo la nave de Bowser. Así estará la cosa, ya ves.



Mario volverá a pegar en nuestras Nintendo 64 en un RPG caracterizado por su original sistema de combate.

MUNDO MARIO

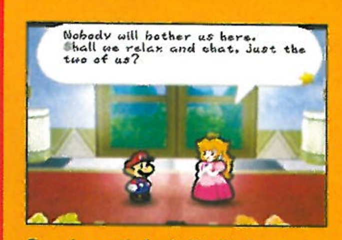
Todo lo que rodea al "fonta" tendrá la solera de cualquier título Mario. El que haya jugado a las versiones de NES o SNES podrá seguir **disfrutando del ambiente creado por Miyamoto** porque nuestro "prota" luchará contra los mismos enemigos de entonces, seguirá habiendo bloques a los que pegar cabezazos, los ítems también son reconocibles, y la princesa sigue desamparadita. Un placer para los "abueletes".



Es como quitarse las gafas al acostarse. Ver un bloque y saltar bajo él ya es un acto reflejo.



Goombario es una enciclopedia. Te contará que, ya en Super Mario Bros. luchaste contra Goombas.



Peach continúa "pilladita" por el legendario héroe. Los veremos juntitos al comenzar la aventura.



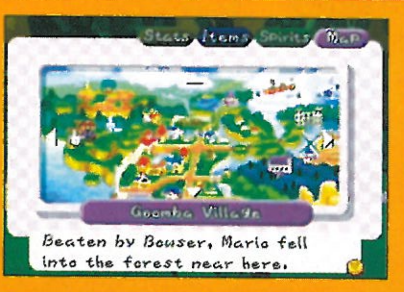
Aunque ya no sirvan para lo mismo, las setas y las flores seguirán ayudándonos lo suyo.

¡PUES CLARO QUE ES ROL!

¿O acaso no ves que **Mario tiene Hit Points** (energía), **Flower Points** (magia) y **Star Points** (experiencia)? El mapa también es un claro delator del género, por no hablar de los **turnos en los combates,** los "first strike" (ataques iniciales que dan ventaja),y la utilización de objetos o, en el rol de estilo más clásico, "invocaciones".

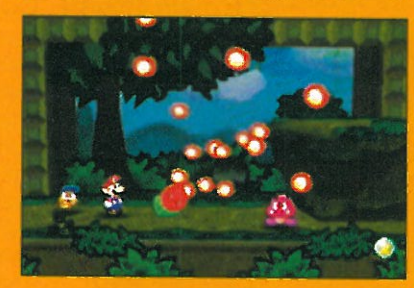
Lo que ya no es tan típico es que Mario pueda **aumentar el poder de su ataque** pulsando un botón en el momento adecuado. Lo explicamos. Si entre los comandos eliges, por ejemplo, saltar sobre un enemigo, verás a Mario ir corriendo hacia él, pegar el salto y caer sobre la cabeza del bicho. Este es el momento en el que deberás pulsar "A" para que el ataque tenga más fuerza. Mola la idea, ¿eh?













¡Por fin Nintendo nos ha comprado la moto de trial!

EXCITEBI

Un año después de nuestro primer contacto con el juego, Excitebike 64 vuelve a las listas de Nintendo, y su lanzamiento se anuncia para ya mismo. Por si se os habían olvidado, aquí repasamos sus puntos clave. Y ojo, porque hay sorpresas.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO 64
- MOTOCROSS
- Lanzamiento previsto: 8 DE JUNIO
- Compañía: NINTENDO
- Equipo desarrollo: LEFT FIELD
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- EXPANSION PAK
- CONTROLLER PAK







▲ Domina la técnica

La velocidad no lo es todo en el trial/motocross, así que tendrás que aprender a **controlar los saltos, las derrapadas en el barro** y por supuesto los frenos. Para saltar bien será imprescindible utilizar el **turbo** (botón L) y poner la "burra" hacia arriba. El derrape se consigue con el botón R y un toque de freno. Verás como el piloto se tumba y realiza una trazada perfecta (con la pierna, que hace contrapeso). Para **empujones** y otros ardides, mejor espera a tener el juego...



A la vista está: el juego rezuma realismo por los cuatro costados.



¿Masificación de pilotos en la línea de salida?: no importa, caben todos.



Para pasar a la siguiente categoría, hay que quedar primero en la anterior.

KE 64



Como decíamos hace más o menos un año... ¡que salga ya! Sí, porque todo ese tiempo atrás evaluamos una copia de Excitebike que por aquel entonces no tenía fecha definitiva. Ahora sí, ahora va la buena: en **junio.** ¿Recordáis el material? Sin duda **es uno de los mejores cartuchos de Nintendo 64.** Tiene motos, motores, rugidos y un **montón de detalles** que lo hacen especial. En el próximo número profundizaremos en todos ellos, quedaos ahora con estas pinceladas que os van a dejar casi sin habla.

Motos y pilotos forman una pareja perfecta. Entre ellos, con el juego y sobre las pistas. Bien es cierto que se amparan en un **increíble entorno 3D,** pero máquina y hombre son las verdaderas estrellas de la función. Es donde más se notan las **dosis ilimitadas de realismo** que dan vida al juego, las **perfectas reacciones físicas** ante cualquier obstáculo, bache o salto.

La **competitividad** es la otra reina del show. Para descubrir nuevos circuitos tendremos que ganar (quedar primeros) en la categoría anterior, así que no valen perdedores. La **victoria** será también la clave para acceder a los **modos ocultos** de Excitebike, entre ellos uno que nos permite probar el juego original de NES (y hay otro de acrobacias, uno más que es un partido de fútbol, así hasta seis).

Redondea este primer (o segundo) vistazo un **aspecto técnico** que ronda la calificación de **milagro.** Esa es la impresión que nos dan la solidez de los escenarios, los juegos de luces, la infinita distancia al horizonte. Es como si viviéramos una segunda juventud jugable.



▲ Diseña y prueba

Será una delicia editar nuestras propias pistas utilizando **giros, rectas y saltos sin apenas límite.** Pruébalo después, y si te mola podrás grabarlo en el controller y competir en él.






▲ Competición "indoor" y "outdoor"

O lo que es lo mismo, **dentro y fuera. Con público, bajo techo, y en plena naturaleza.** En cada copa tendrás que competir tanto en circuitos indoor como en pistas exteriores. En ambas el objetivo será el mismo: ganar, aunque no así la forma de llevarlo a cabo. **En las pistas externas encontrarás atajos,** o sea que hay opción para las "trampillas", **y altos y caídas más exagerados.** Las pistas indoor parecen más "oficiales", dan mayor sensación de seriedad aunque los saltos, roces entre pilotos y caídas estén igualmente a la orden de la carrera.







▲ La emoción está asegurada

Left Field le ha imprimido un **ritmo supermarchoso** a Excitebike. Unas buenas carreras son de por sí dinámicas, pero éstas superan la media. Será el **grado de realismo** en saltos y caídas, serán las físicas del conjunto moto-piloto, será lo que sea pero vamos vaticinando muchos ratos divertidos frente a la pantalla.






Una de las novedades que nos hemos encontrado en este "segundo contacto" es la posibilidad de repetir la carrera. Entonces se pone en marcha un juego de cámaras que nos permitirá revivir todo el espectáculo.

Muy bonitas las pantallas, sí... ¡Ah!¡¿Se puede jugar también?!

ALONE IN THE DARK



El juego que más negro nos lo quiere poner, es el que más nos deslumbrará. Y no sólo por sus "imposibles" graficazos.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- AVENTURA
- MAYO/JUNIO
- Compañía: **INFOGRAMES**
- Equipo de desarrollo de esta versión: **POCKET STUDIOS**
- Tiempo de Desarrollo: **N/D**
- Origen del Juego: **UK**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- Esta versión ha sido **diseñada específicamente** para GBC. Disfrutaremos de un argumento distinto, un desarrollo adaptado a sus posibilidades y, lo mejor, del tope técnico de la máquina.
- Mientras algunos de nuestros lectores aún jugaban a las chapas (por no hablar de biberones), otros veíamos publicarse, en PC, el primer Alone. Fue el primer juego que daba miedo del bueno.

Seguramente tu mamá, en su día, te dejó bien claro que no existía el coco, ni había monstruos en el armario, ni vecinas debajo de tu cama, ni nada. Y, hasta la fecha, excepto en lo de la vecina, la mujer tenía razón. Pero el coco existe. Es un señor adinerado, que ha robado una estatua muy antigua que sirve de puerta a otra dimensión, y que quiere ser el próximo líder de los bichos malos y feos que allí habitan.

¿Otra dimensión?

No, el juego es en 3D, pero son las de siempre: alto, gordo y calv... ¿Qué? ¡Ah! Pues sí, sí, existe otra dimensión, otro mundo en el que el habitante medio tiene más mala uva que el bar Ato, famoso por sus temibles vinos. Y, cómo no, nos tocará a nosotros, en el papel de investigador que acude a recóndita mansión solitaria situada en isla merecedora de similares calificativos, lidiar con los bichos a la vez que intentamos salvar el mundo.

Para ello, además de unas pocas armas que utilizaremos en las **secuencias de combate, aleatorias y con un planteamiento arcade,** contaremos con nuestra inteligencia. **Encontrar objetos y utilizarlos en el lugar adecuado** será nuestro quehacer más importante. Bueno, eso, y no tirar la GBC y salir corriendo en sentido contrario cada dos minutos presos del pánico. Y es que los cada día más alabados escenarios se encargarán de hacer que mires hacia atrás mientras juegues. Caminando por un bosque, por ejemplo, bien puede ser que creas haber visto dos ojos rojos en las sombras. ¿Estaban ahí o no? Quizá esa rama que mueve el viento te ha puesto nervioso. O un relámpago (que también los hay) te ha cegado. Y no creas que en interiores la cosa mejora mucho. Una sala completamente desordenada y con manchas rojas por doquier tampoco calma los temblores de dedos. **¿Y un espejo que no refleja?,** ¿te estás asustando?, ¿seguro que querrás jugar? La vecina sí, fijo.

BUSCANDO PISTAS





Investigar no es fácil. Además de comprarse un guardapolvos, uno debe estar al tanto de todos los detalles. En Alone, tres cuartos de lo mismo. Si no leemos por ahí que hay un interruptor, encontrar el pasadizo secreto habría sido imposible.



***Los escenarios gozan de elementos móviles.** Si una puerta está cerrada y utilizas la llave correcta, verás como se abre. Además de estos cambios, también verás relampagueos, objetos animados y parpadeos de luces que aumentarán la ambientación.*



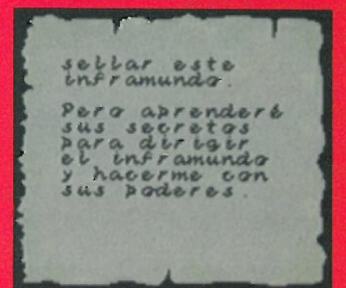




¡A VER SI ME ENTERO!

19 de abril.
El hombre al
que pagué
recuperó la
estatua que
tenía esa tal
Cedrac. No
tiene ni idea
del valor de
su hallazgo.
Yo soy el
único que sab

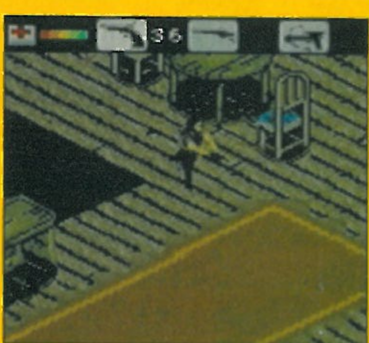
Por qué la
crearon los
Abkanis.
El inframundo
que hallaron
era una fuente
de gran
energía, pero
temían que
fuese maligna
y crearon la
estatua para



*Seguro que sí te enteras. Por muy Jimmy que digas ser, será fácil hacerse con los datos suficientes para saber adónde ir o qué utilizar. Todos los textos están **traducidos al castellano**, y en ellos podremos leer tanto apuntes del malo (como las tres pantallas superiores), como observaciones sobre escenarios y objetos de nuestro protagonista.*



No, de vida no habrá señales, pero de lo otro... Vamos, que está todo sucísimo.



Para los combates tendremos tres armas distintas. Aunque habrá que encontrarlas.



De vez en cuando encontraremos pociones para rellenar nuestra energía.

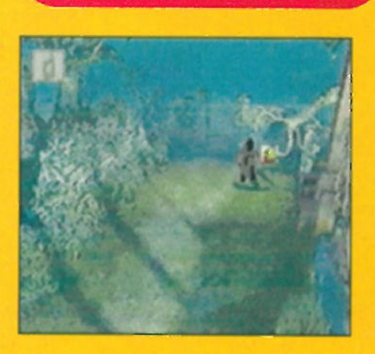


Nuestro prota se mueve igual de bien tenga el tamaño que tenga. Grande, ¿eh?





¿Quieres saber cuál es el tope técnico de GBC? Pues espera a Alone in the Dark. No toca el techo, se da con él.









HAY QUE TENER MUCHAS LUCES





Los programadores de este juego deben ser unos genios, haber ganado un premio, o algo. Han fabricado una iluminación, utilizando sabiamente las paletas de GBC, casi real. Las bombillas deslumbran y crean sombras perfectas. El prota, no.

TE GUSTARÁ

- Los gráficos tipo "¡eso es imposible!". Dejan sin habla.
- El desarrollo tipo survival horror. Ya da igual que haya o no RE.
- La ambientación sonora, con inquietantes efectos digitalizados. Y los gráficos.
- El movimiento escalado del protagonista. Y los gráficos, por si se nos olvidaba.

NO TANTO...

- Las secuencias de combate contra los malos. No se recordarán como un logro técnico y, menos aún, jugable.
- Si te quedas encallado, te puedes desesperar con tal cantidad de ítems y lugares en los que probarlos.
- Jugar solito en el salón. Con sus puertas, ventanas, escaleras...

Si te interesa saber más sobre sus creadores, Pocket Studios, lee nuestra entrevista en el **número 101**

Alégrame el día, Cyndaquil: ¡haz un combo de 17 piezas!

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

Es divertido, adictivo y tiene un modo para dos jugadores que hará que caigas en la tentación.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- TETRIS ATTACK
- JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Tiempo de Desarrollo: **N/D**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- El juego salió a la venta en Japón el pasado 4 de diciembre. En realidad es una versión Pokemonizada del legendario Panel de Pon, título que también sirvió de base para lanzar Tetris Attack.
- Intelligent Systems (antes R&D1) cuenta en su haber con títulos como Super Metroid, Fire Emblem, Excitebike (NES) o Kid Icarus. Tenemos cerca de aquí su último desarrollo para N64: Paper Mario.

Cyndaquil, Totodile y Chicorita son los primeros Pokémon de tu equipo. Durante el combate, permanecerán a la derecha de la pantalla, celebrando o recibiendo con caras doloridas el lanzamiento de fichas. **¿Lanzamiento de fichas, combates?, ¡¿pero esto no era un Tetris?!** Sí, es un Tetris, es como Tetris Attack, y como Pokémon Puzzle League (N64). Es un **encaja-elimina fichas.** Piezas que no bajan de arriba, sino que suben desde abajo. Y **moviéndolas con el doble cursor debes hacer que coincidan tres o más iguales.**

Después, **la intensidad de juego dependerá del modo que elijas.** De los ocho en la parrilla, el que más te convencerá es **Challenge.** Te invita a recorrer los **gimnasios de las nuevas ediciones,** enfrentándote a rapidez y agilidad mental con sus líderes. Si antes has pasado (y te has empollado bien) por la parte del training, tendrás alguna oportunidad. Debes saber que hay un **sistema de combos** que se premia con el envío de bloques gordos al rival, de la misma forma que nos llegan a nosotros.

Dos alicientes encontraréis en este modo: la **dificultad, creciente,** que lo hará extra-adictivo; y la posibilidad de **aumentar nuestro equipo** de Pokémon con nueve miembros. Habrá que poner en práctica ciertas artimañas, pero tiene su encanto. Deseando probarlo, ¿verdad?

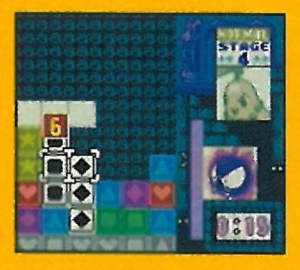




Cuantos más combos hagas, más bloques le enviarás al rival.



Las piezas con admiración crean bloques especiales.





TE GUSTARÁ

- El **modo challenge** es una caña, con rivales de muy alto nivel.
- Las **caras** que ponen los Pokémon que combaten. ¡Qué salgan los Pokémon nuevos!
- **El modo 2P.** Partidas simultáneas, yo no me lo pierdo.

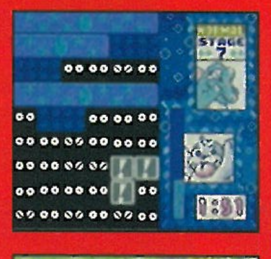
NO TANTO...

- Que **hay más piezas que Pokémon.**
- La **mecánica** es básicamente la misma que la de Tetris Attack.
- **No saber los trucos** que permiten capturar Pokémon. ¡¡Y hay seis Pokémon ocultos!!



Está claro que esto va de los modos de juego. Hay ocho, para ser exactos. Por ejemplo, Lineclear (pantalla derecha), es una lucha directa contra el Team Rocket.

DESAFÍAME, SI TE ATREVES







El modo Challenge es un adictivo desafío contra los mejores entrenadores. Contamos con tres Pokémon de inicio, pero con habilidad (y conociendo los trucos), las otras seis casillas enseguida recibirán nombres y caras ilustres, como la de Pikachu.


En Disney Channel
verás series de otra galaxia
© Disney
¡Pídetelo!
902 21 22 25
Disney Channel
www.disney.es
Disponible en:
CANAL SATELITE DIGITAL

¡Caña al mono, que es malvado, Mojo y jojo!

LAS SUPER NENAS

No, no son un montón de señoritas con curvas por todos lados. ¡Bueno, sssí! Son tres niñas, y las curvas son parte del look de la serie de TV.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- PLATAFORMAS
- JUNIO
- Compañía: **UBI**
- Equipo: **BAM DIGITAL**
- Tiempo de Desarrollo: **N/D**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- El creador de las criaturas se llama **Craig McKraken.** Podréis conocerlo mucho mejor en la página web de las Supernenas: **www.powerpuffgirls.com.**



Aquí podréis ver un curioso autorretrato suyo, en el que es vapuleado por las tres mozuelas. También puedes enterarte de todos los detalles de su diseño e incluso ver graciosos "errores".

Las tres niñitas, como sabréis si habéis visto algún capítulo de la serie, son una mezcla de "cosas bonitas y elemento X" (o algo así). Las cosas bonitas las han hecho agradables a la vista (aunque hay que acostumbrarse a esos cabezones, todo hay que decirlo) y el elemento X les otorga sus superpoderes. Ellas, que son muy buenas ya sea por edad mental o escala de valores, **utilizan los poderes para hacer el bien,** lo que significa poner al mono Mojo Jojo a caldo. Por eso el pobre mono ha secuestrado al científico que las convirtió en lo que son, y está desbaratando el mundo con sus enormes secuaces y monstruitos varios. Seremos nosotros, manejando a las mozuelas, quienes volvamos a poner todo en orden y concierto.

El juego nos pondrá sobre un **escenario recién salido de la misma serie de TV** (es decir, **simplote pero con muchos colorines),** con una de las chavalas a nuestro cargo.

Pantalla a pantalla, como los **plataformas de los 80,** recorreremos los enormes escenarios recogiendo ítems y quitando malos de enmedio, ayudándonos de nuestro vuelo limitado y tortas sin fin. El único requisito para pasar de fase será **recoger todos los objetos** (171 en la primera) y, si lo hay, liquidar al malo final. ¿Fácil? Pues no. Muchos de los ítems estarán escondidos con mucha mala idea y será muy difícil encontrarlos. ¿También te gustan las **plataformas puras?** Pues aquí hay.

EL PODER "SUPERNENAL"





Nuestras niñas de cabeza "canto-rodao" se adueñarán de la situación haciendo ***uso de sus poderes. El más usado será el vuelo,*** *pues muchas fases guardarán sorpresas en techos y cielos. El otro, un* ***disparo*** *también limitado, paraliza a cualquier enemigo para poder darle a gustito.*

TE GUSTARÁ

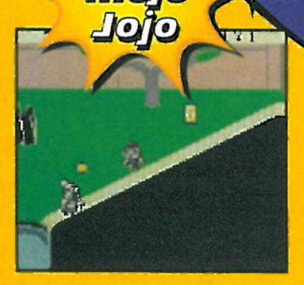
- La **adicción** que puede llegar a provocar la simpleza conceptual.
- Los **gráficos** se adaptan al look de la serie a la perfección.
- **Se incluyen voces** con exclamaciones de las supernenas y otros personajes.
- El montón de postales para intercambiar con tus amigos.

NO TANTO...

- La **simpleza** es un arma de doble filo. Si no le coges gustillo a lo de recoger cosas y punto...
- El **nivel técnico** general. Muchos dicen que es un "truño" nada más verlo. Pero no lo han jugado.
- **No encontrar uno de los muchísimos ítems** de cada fase después de dar mil vueltas al mismo escenario. ¿¡AONDESTÁ!?

El Malvado Mojo Jojo





Aunque parezca increíble, la abuelita también es un ítem.



El juego aparecerá traducido al castellano. Di algo, mono.



Entre los extras se incluirán postales para intercambiar.



Nada más empezar, ya hay un secreto si sales por la ventana.

¿Sabes lo último para tu móvil?



Yo ♥ Valencia 702132	202078	303378	Yo ♥ Betis 702037
Yo ♥ Malaga 702131	702054	Yo ♥ Sevilla 702058	LAKERS 705193
Yo ♥ Madrid 702130	702107	702108	YO ♥ BAYERN 702109

Llama,

702080	Cáncer 702222	Acuario 702207	Cáncer 702221	RAYO 702115	Hala Madrid 702116	Yo ♥ Liverpool 702129	Liverpool FC 702117	Albacete 180000	AT. MADRID 180001	Athl. Bilbao 180002	Badajoz 180003
hola guapo 702072	Capricornio 702223	Géminis 702230	BETIS 180004	CD Alavés 180005	CD Numancia 180006	Celta Vigo 180007	Compostela 180008	Córdoba 180009	Dep. La Coruña 180010	Eibar 180011	Elche 180012
704501	Piscis 702249	Sagitario 702254	Esp. Barcelona 180013	Extremadura 180014	FC Barcelona 180015	FC Málaga 180016	FC Valencia 180017	FC Villarreal 180018	Getafe 180019	Jaén 180020	Leganés 180021
702300	LIBRA 702244	Tauro 702265	Levante 180022	Lleida 180023	Murcia 180024	Osasuna 180025	Racing Ferrol 180026	Racing Santander 180027	Rayo Vallecano 180028	RCD Mallorca 180029	Real Madrid 180030
MATRIX 702246	Escorpio 702227	Virgo 702267	Real Oviedo 180031	Real Saragossa 180032	Real Valladolid 180033	Recreativo 180034	RS San Sebastian 180035	Salamanca 180036	Sevilla 180037	Sporting 180038	Tenerife 180039

indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

topten

1	Real Madrid 702123
2	100008
3	hola guapo 702072
4	702122
5	314502
6	007 100190
7	202328
8	100016
9	702281
10	100017

702272	Aries 702215	LEO 702242	UD Las Palmas 180040	Universidad 180041	R. Madrid 702196	LOPERA el mejor 702245	Manchester United 702287	Atleti 702112	NBA 705212	Barça 702095	Manchester United 702104
100007	100015	100008	100009	100011	Yo ♥ Atleti 702128	Valencia F.C. 702127	GOOOL! 702043	Betis 702047	702048	Malaga FC 702118	Real Madrid 702123
200037	100016	300195	SouthPark 300268	300275	Alberto 702170	Ale 702171	Alfonso 702172	Antonio 702173	Diego 702180	Eduardo 702183	Jose 702185
100017	180166	100023	Walt Disney 100029	100031	Manuel 702188	Marcos 702189	Miguel 702190	Nacho 702191	Rafael 702194	Raul 702195	Adolfo 702212
200026	180172	200031	200050	Cobi 702179	Adrian 702213	Arturo 702219	Tamara 702124	105026	200532	Backstreetboys 700555	METALLICA 700561
310097	314474	KITTY 704482	202114	702039	Olé 702050	christina aguilera 702169	Alejandro Sanz 702174	202185	702120	702121	100396
704555	Cartman 704569	Superman 704579	TARZAN 100004	Madonna 702078	BEATLES 704901	202273	300213	Snoopy 300221	BACKSTREETBOYS 702177	Chayanne 702178	Enrique 702184
JON 700067	700093	704443	704447	704457	704463	704481	300254	300276	IRONMAIDEN 702233	KISS 702238	IRONMAIDEN 702232
704493	704531	704536	704537	704541	You Bastard 704557	Kenny 704558	EAT MY BALLS!!! 704577	705029	EMINEM 702226	100414	100424
700034	700040	700051	180096	180098	180095	702247	702257	702258	702187	Ricky Martin 702197	AC/DC 702209
Beavis and Butt-head 702175	Tommy 702299	702291	702284	Chuckie 702274	Angelica 702270	702266	Te Quiero 702260	702259	101800	101805	BONJOVI 702220
Cream 702276	702248	QUAKE 702251	704485	200402	200436	200450	200465	200868	200910	300181	300186

702278	FRIENDS 702279	702282	Mujer 702285	702289	702294	704526	202227	202444	202449	208784	300036	300046	007 704465

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407695
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

Sex Bomb · TOM JONES	407480
La Vida Loca · RICKY MARTIN	407422
Tubular Bells · MIKE OLDFIELD	407633
James Bond · CINE	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Misión Imposible · CINEMA	407714
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
El Coche Fantástico · TV	407688
Dancing Queen · ABBA	407201

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

CONCURSO ESPECIAL Nº100

SORTEAMOS 500 JUEGOS

QUEREMOS PREMIAR TU FIDELIDAD Y TE INVITAMOS A PARTICIPAR EN ESTE FANTÁSTICO CONCURSO EN EL QUE REGALAMOS 500 JUEGOS. PARA PARTICIPAR SÓLO TIENES QUE ENVIAR EL CUPÓN CON LOS TRES SELLOS QUE ESTAMOS PUBLICANDO DURANTE LOS MESES DE MARZO, ABRIL Y MAYO. ¡PARTICIPA Y GANA ESTUPENDOS LOTES DE 5 JUEGOS PARA TU CONSOLA!. BUSCA LAS BASES DEL CONCURSO EN LA PÁGINA 76 Y ¡SUERTE!

N64 ›




GBC ›
50
WARIO LAND 3
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
50
Pokémon PINBALL
GAME BOY COLOR
50
DONKEY KONG COUNTRY
ONLY FOR GAME BOY COLOR
50
Pokémon
TRADING CARD GAME
GAME BOY COLOR
INCL. LIMITED EDITION POKÉMON CARD!
50
MARIO TENNIS
EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
LO ENCONTRARÁS EN
Nintendo Acción NÚMERO 100
RECORTA ESTE SELLO Y
PÉGALO EN EL CUPÓN
SELLO
Nº 3
NT-102



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

Pokémon ¡Hazte con todos! Edición Oro

Pokémon ¡Hazte con todos! Edición Plata

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO GAME FREAKS
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- COMPATIBLE GB
- BATERÍA: SÍ
- PASSWORDS: NO

- 1-2 JUGADORES
- 250 POKéMON
- INFRARROJOS - GB PRINTER LINK CABLE - TRANSFER PAK

- PRECIO: 7.490 PTA (45 €)

"Platoro y yo": una obra maestra

POKéMON ORO Y PLATA

Quien no haya jugado con Pokémon, que levante la mano! Vaya, ¿todavía hay uno que no? Pues hacemos un repaso rápido: la cosa va de viajar por el mundo atrapando Pokémon, que son unos bichos muy monos, y de luchar contra todo el que se te cruce utilizando a los citados. El objetivo es llegar a ser el mejor entrenador del mundo y poder decir a voz en grito...

¡Tengo todos los Pokémon!

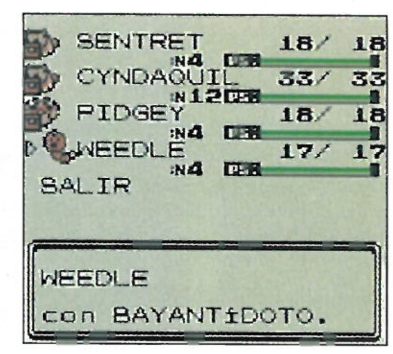
Es igual. Poseer la ediciones Roja, Azul o Amarilla no es obstáculo para que te hagas también con las ediciones Oro o Plata. **El concepto no cambia, pero te aseguramos que te parecerá un juego totalmente nuevo.** De momento, el **reloj interno** del cartucho, que no para de funcionar aunque apagues la consola, te hará **ver el mundo Pokémon de otra manera.** Para hacerte con todos tendrás que jugar, no día y noche, pero sí de día y de noche. ¿Has visto alguna lechuza a las doce de la mañana en el bar de la plaza de tu pueblo, tomándose algo? Seguro que no, porque son aves que solo salen por ahí una vez ha atardecido. Pues lo mismo pasa con muchos de los nuevos Pokémon de Oro y Plata: **sólo podrás capturarlos a ciertas horas** y tampoco van mucho por tu pueblo.

Pero este concepto de adicción sempiterna, a pesar de ser la más importante de las novedades jugables de Oro y Plata, no es más que el principio. Tenemos **cien Pokémon más, un nuevo mundo que explorar** (además del antiguo), el **teléfono de la Pokégear** (que crea un inesperado sentimiento de seguridad al poder estar en contacto con tu mamá), el misterio de los símbolos **Unowns,** la incógnita de la **cría de Pokémon,** y la enorme interactividad con otros usuarios de GBC (e incluso con el podómetro Pikachu Color) gracias al **fructífero uso de los infrarrojos,** además del cable Link.

El único pero que podemos poner es, además de que los poseedores de GB se van a comer las uñas cuando quieran usar infrarrojos, lo **poco que ha cambiado el aspecto técnico.** Sólo ha ganado en las animaciones de combate y el uso de 56 colores. Pero, ¿para qué más? En GBC no se ha visto un juego de Rol mejor. Y **tampoco hay quien pueda plantarle cara.** Si ya estás dentro del fenómeno, te satisfará aún más que los anteriores. Si nunca has jugado, hazte un favor, pruébalo y disfruta.



Busca en todos los árboles, pues con mucha probabilidad encontrarás bayas...



...que puedes dar a tus Pokémon. Así se curarán ellos solitos sin perder el turno.



Olvidar un movimiento no es síntoma de Alzheimer, sino de aprender uno nuevo.



La gente de PKMN Oro y Plata es muy sociable. Te llaman por teléfono y todo.

CIEN nuevos Pokémon que capturar, un enorme mundo por explorar, cientos de entrenadores que vencer, poderosos líderes de gimnasio, un rival despiadado... ¿puedes pedir algo más?

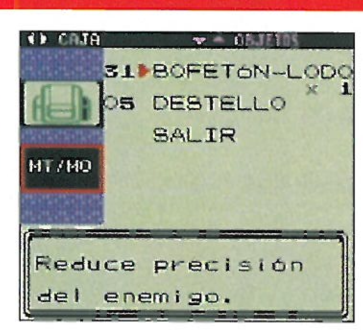


Es que el otro día sacamos a Jimmy de paseo sin cad... ¡Ah! ¿Los Wooper, dice?

¿Para qué sirve esta Máquina?



Las máquinas, MT y MO, puedes ganarlas en combate, o encontrarlas.



Una vez en tu poder, enseña el ataque a un PKMN que pueda aprenderlo.



Todos los ataques especiales de MT y MO se pueden usar en combate.



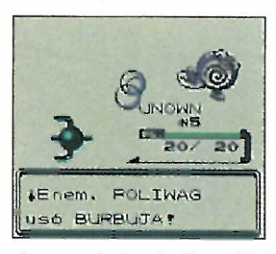
Aunque otros, como Destello, también son utilizables para abrir nuevas rutas.

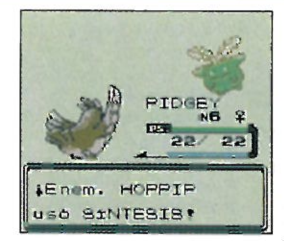
TEAM ROCKET

Esta panda de indeseables que se hacen llamar Team Rocket está de nuevo en acción. En esta edición se dedican a cortar colas de Slowpoke, y lucen un atuendo igual al de la TV.



¡Anímate un poco!









Los **combates de Oro y Plata son mucho más moviditos** que los de ediciones anteriores. Podremos ver las burbujas de Poliwag ir hacia el enemigo, efectos de color en Destello y Síntesis, pajaritos para los Confusos y muchos más detallitos.

¿Te interesa saber los primeros secretos de las Ediciones Oro y Plata? Mira en la **Revista Pokémon**

La ventaja del rival











Nosotros le hemos llamado Muy Mal, pero por llamarle algo. El chaval que nos dará la barrila en Oro y Plata, sustituyendo al también pesadito Gary de A/R/Am, es un pelirrojo que tiene aún peores maneras que Gary. Robará su primer Pokémon al Profesor Elm (siempre uno que tenga ventaja sobre el tuyo), y hará los comentarios más desafortunados vistos en edición PKMN alguna.

Pues oye, ¡menos da un guijarro!



La primera caña nos la cederá un viejo pescador "por el morro".



Al igual que la primera de las Máquinas Ocultas: MO05 Destello.



Este es el regalo de Elm por hacer su recado: una piedra elemental.



No te preocupes por las primeras 5 Pokéball. Las dan en el laboratorio.



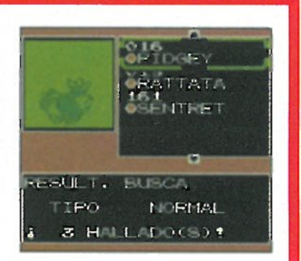
Algunos personajillos escondidos también se estirarán contigo.

MI POKéDEX Y YO





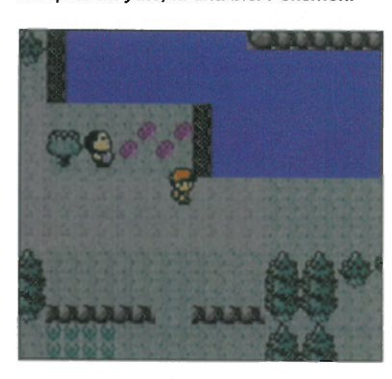




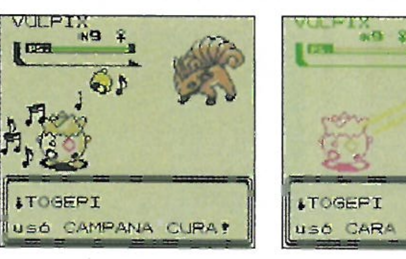
Para todos los que ya hayan trasteado con la Pokédex de Azul, Rojo o Amarillo, aquí están las novedades más importantes. Lo primero, que **hay tres modos para visionarla:** nueva, vieja y orden alfabético. Si eres de la vieja escuela, quizá prefieras no perderte con pre-evoluciones y demás. Y además se incluye el **buscador de Tipo,** muy útil para preparar batallas.



¡Ah, bueno! Si sólo cuesta eso, deme cuatro. ¡Pero bueno! ¡Que no me quiero comprar un yate, ni una bici Pokémon!

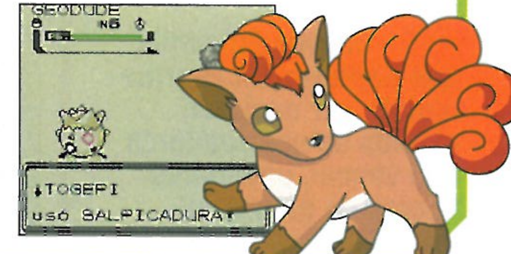


ATAQUE METRÓNOMO



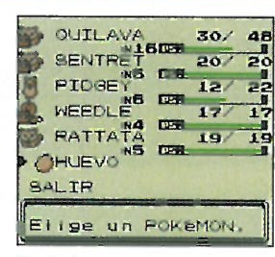
*Este ataque con el que nace Togepi es, sencillamente, **aleatorio.** Cuando lo uses, puede salir cualquier ataque de cualquier Pokémon. Todo un vicio.*

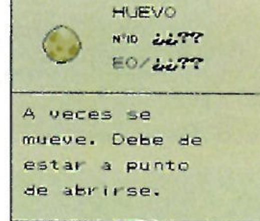


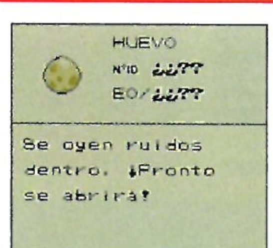


LOS INFRARROJOS dan mucho juego. Con ellos puedes cambiar regalos con otros jugadores, pero los usuarios de las antiguas GB se tirarán de los pelitos...

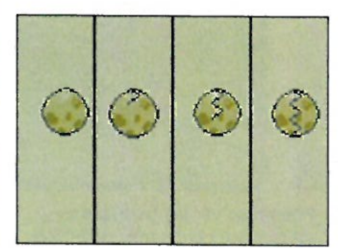
UNO, QUE ANTES ERA UN HUEVO





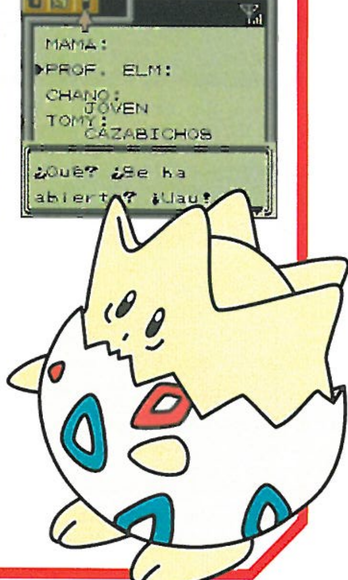


Casi al comenzar tu aventura, te verás en poder de un **huevo muy misterioso y redondo.** Ya antes de eclosionar es tratado como un Pokémon. **Puedes incluirlo en tu equipo, aunque aun no lucha.** Lo ves menearse un poquino, luego va haciendo ruiditos y finalmente...





...¡SE ABRE! Y sale **Togepi,** un Pokémon que ya conocíamos gracias a la serie de TV. Pero hay muchos más Pokémon que sólo se consiguen mediante la cría de Pokémon. Para ello, ve a la **guardería.**





El mundo de Johto.
Como veis, es grande y con zonas muy distintas. De esta bella representación se puede sacar en claro que sí, que hay un tren que coger, que el Coliseo tiene pinta de Coliseo romano (pero con arbolitos), y que además de todo lo que se ve, falta Kanto por explorar.

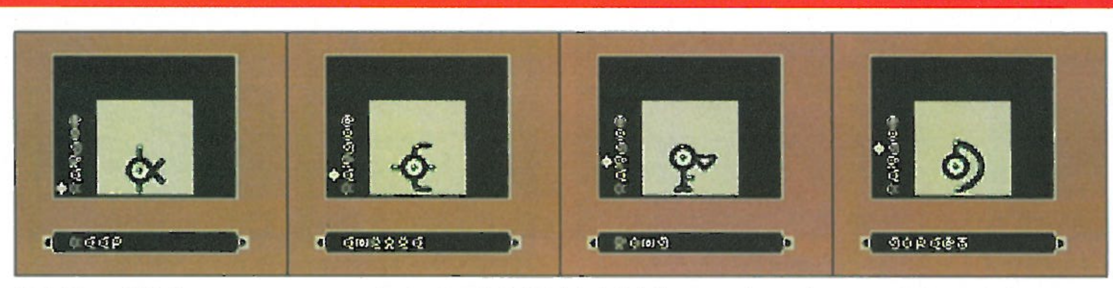








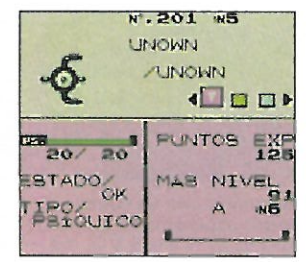
¿QUE QUÉ ES UNOWN? PUES NO SÉ, NO SÉ...



El **Pokémon 201, Unown, es raro** como ningún otro. Su indefinida definición, tanto de nombre como de forma, lo hace muy especial. Como veis, **cada uno tiene una forma distinta** y, al parecer, **cada símbolo se corresponde con una letra**. Lo peor es que al echarles un ojo en la Pokédex, aparecen una serie de símbolos en la parte inferior... ¿alguna idea de lo que son?







UNOWN es un Pokémon Tipo Psíquico que utiliza **Poder Oculto** como único ataque (que sepamos). Sólo se pueden conseguir en las **Ruinas**, y para empezar a cazarlos, tendrás que resolver un enigma sencillito.

¡Queda usted detenido!







¡QUE NO! ¡NO SE DETIENEN! Los Pokémon, bienhadado Jimmy, ¡SE CAPTURAN! Parece increíble que, después de tanto tiempo, aún no sepas cómo se hace... Primero, sólo se capturan PKMN salvajes. Debes reducir su barra de energía o inmovilizarlos, y luego tirar la Pokéball. Jimmy: Sí, a ver... ¡toma! Ahora la ésta. ¡Sí! ¡Tengo una Mari macho!

Si quieres conseguir regalos extra en Oro y Plata, hazte con un podómetro **Pokémon Pikachu Color**

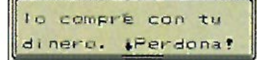




Siete días para siete hermanos.
Esta es Marta. Nos la encontramos el Martes, volviendo a casa. Te habla de sus hermanos, de nombres parecidos a los días de la semana y da regalitos guachis.

EN EL BANCO DE MAMÁ







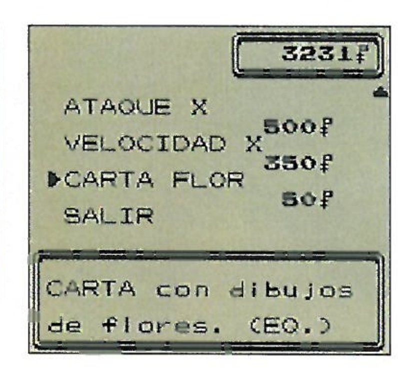
Nos iremos a pasear, sí. Y ella nos guardará parte de lo que vayamos recaudando. ¿Ladronzuela? ¿usurera? ¿robaperas? No, no. Es tu mamá y quiere lo mejor para ti, por eso a veces te comprará ítems "de oferta".




¡BLA! ¡Qué gracioso! Y además sirven para fabricar Pokéball.



¡Pero que el viernes tengo que ir al cineeee! ¡Y no se ve nada, sin luz!



Algunos objetos son regalos para intercambiar vía puerto infrarrojos.. Esta carta flor, por ejemplo, debe quedar muy bonita en un mensaje.

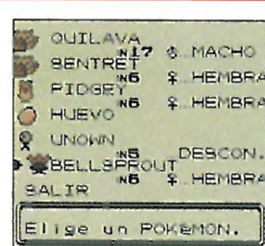
¡YA ERA HORA DE QUE TE CAMBIASES ALGO!



Este es el lugar del primer cambio. Cerca del Centro Pokémon de Ciudad Violeta.



Aquí está el encabezonado con Bellsprout, que a cambio te dará un pétreo Onix.



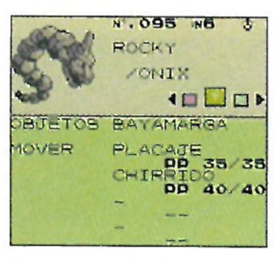
¡Corriendo a por uno! ¡Ya! Pues aquí tienes, chaval, por nosotros, que no quede.



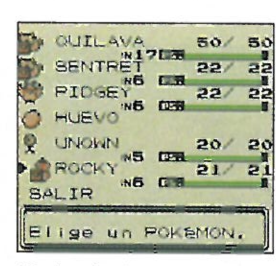
Esto es un paralelismo con la realidad que confundirá a más de un Jimmy.



Tras la secuencia de cambio, el chaval está que se traga los pies de puro contento.



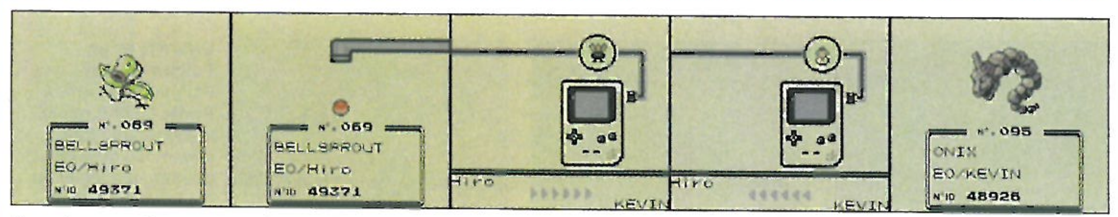
Y eso mosquea. A ver si es que nos ha colado un pufo maestro... Pues parece sano.



¡Y además viene equipado con una baya! Pues nada, lo probaremos en combate.



Sí, es un buen chaval. Si vuelves a visitarlo, te preguntará por su Rocky.



Cuando se produce un **intercambio con un entrenador del juego,** la secuencia de transmisión es la misma que verás cambiando Pokémon con otros usuarios de Pokémon Oro y Plata. Utilices o no el Link, verás cómo tu Pokémon se cuela por el cable, se introduce en la GBC de tu socio, y su Pokémon hace el mismo recorrido en sentido contrario.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — 85
- ▲ Mejoras en el uso del color y animaciones, hacen a los Pokémon más vivos.
- ▼ Todo tiene la misma pinta que en anteriores PKMN.

SONIDO — 89
- ▲ Melodías derivadas de las ediciones anteriores. Silbarás.
- ▼ Los efectos, a pesar de ser muy numerosos, siguen sin impresionar.

JUGABILIDAD — 98
- ▲ Es lo más adictivo que hemos "sufrido" en la vida. Eso del reloj interno hace que te enganches una barbaridad.
- ▼ Puede provocar problemillas con tu pareja. Cuando hay que jugar, se juega. Nada de cine.

DURACIÓN — 98
- ▲ No sólo ha aumentado el número de Pokémon. Las posibilidades de interacción con otros jugadores han crecido enormemente.
- ▼ Los usuarios de GB normal verán restringida su "sociabilidad" por los infrarrojos.

TOTAL 97

Es **imprescindible hacerse con un cable Link.** Si no tratas con otros jugadores, no hay **Pokédex completa.**

Tienes que encontrar tiempo para jugar, y rápido. Esta tarde no se escapará ese Hoothoot.

EL RANKING

1. Pokémon Oro/Plata.
2. Pokémon Ro/Az/Am.
3. The Legend of Zelda DX.

El género del Rol tiene un nuevo rey. Si la aventura de Link fue lo más adictivo en su día, los Pokémon y su factor "coleccionable" se comieron el mercado. Ahora, con **Oro y Plata, llega la adicción absoluta.** Imprescindible, te gusten o no las anteriores.



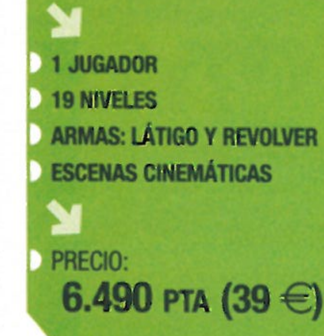
VIVE LAS AVENTURAS DEL DETECTIVE
MÁS PEQUEÑO DE LA HISTORIA
DETECTIVE
CONAN
¡YA A LA VENTA
LOS 3 PRIMEROS
VÍDEOS!
también disponible en
DVD
VIDEO
DETECTIVE
CONAN
VOLUMEN 1
EL SECUESTRO DE LA HIJA DEL PRESIDENTE
DETECTIVE
CONAN
VOLUMEN 2
ASESINATO EN SAN VALENTÍN
DETECTIVE
CONAN
VOLUMEN 3
LA AMENAZA DEL REGALO MENSUAL
ASESINATO EN EL MUSEO DE ARTE
ASESINATO EN EL FESTIVAL
ANIME

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **HOTGEN STUDIOS**
- Licencia original: **LUCASARTS**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**



- **1 JUGADOR**
- **19 NIVELES**
- **ARMAS: LÁTIGO Y REVOLVER**
- **ESCENAS CINEMÁTICAS**

- PRECIO:
  6.490 PTA (39 €)

Cuestión de neuronas

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Esta versión de Indiana Jones tiene un nivel técnico intachable, es jugable, divertida y tira de aventura más que de saltos y de pistola. Trae aire fresco y de apellido se llama Jones. No hace falta más.

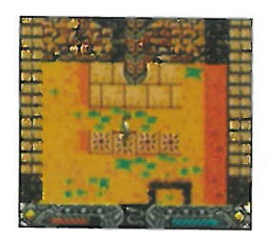
Piensa, no es tan difícil

El juego nos transporta a **19 localizaciones** donde debemos encontrar cuatro piezas de la máquina infernal antes de que lo hagan los soviéticos: es la **llave para "abrir" la Torre de Babel.** Son niveles **cortitos, pero intensos,** donde la dificultad pasa por **resolver puzzles** de lo más interesante, evitar los balazos de las tropas enemigas y hacer lo posible por no despistarnos del camino y caer "desde muy alto", porque volará la única vida que tenemos.

La **perspectiva aérea** permite disponer de un gran perfil de Indiana, que da una buenísima imagen, y no tendréis problemas a la hora de moverlo. Aunque Indy no sólo es capaz de saltar. Sus habilidades incluyen **mover piedras, bucear, subir y bajar escaleras,** ¡¡dirigir una canoa sobre aguas rápidas!! y por supuesto hacer uso de su/vuestra inteligencia y dosis de paciencia. Aprovechar estas claves es indispensable para avanzar. El que escribe se ha quedado **bloqueado por no saber dónde o cómo utilizar una habilidad** o un objeto, lo cual no quita para que algunos puzzles exijan pensar un poco más de lo normal.

Pero el juego no os lo quiere poner difícil. Podemos cambiar de acción en un pis-pas (de mano a látigo o a pistola) y el camino a seguir está más o menos delimitado. La **verdadera salsa está en los puzzles,** y a veces resulta picante.





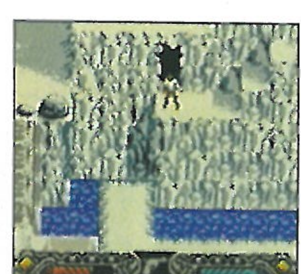
Pisa sólo las baldosas adecuadas y verás.



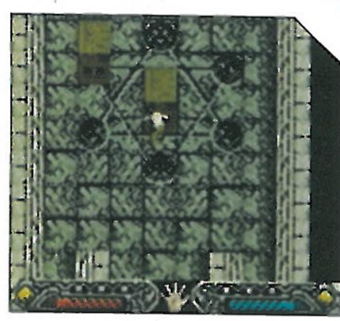
Buen trabajo, Indy. Hay tesoros, ítems, ídolos...



Los gráficos son bastante detallados,¿no os parece?

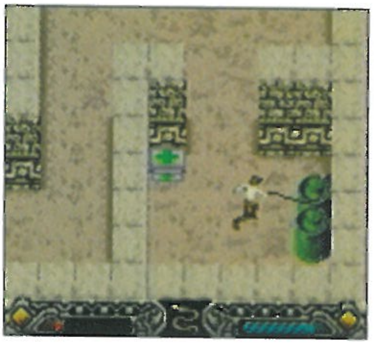


Cuidado con las "alturas". Un mal paso a la izquierda y adiós a la vida.



Otro bonito puzzle al que enfrentarse. ¿Recuerdas dónde señalaban esos puntos sobre la estrella de una de las salas? Pues pon ahí las piedras.

El nivel "ruso" culmina con Indy inflando este "bote", que estaba bien oculto...

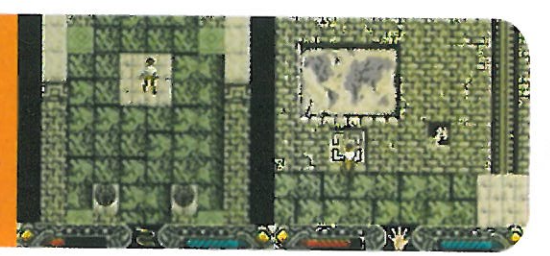


El látigo también sirve para abrirnos hueco. Esos barriles son explosivos y...

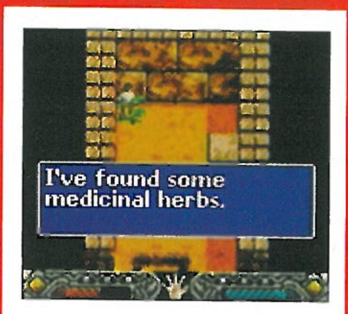
PUZZLES Son la salsa de este cartucho. Aunque las fases son cortitas, siempre hay algún puzzle que te hará pensar más de la cuenta y que mantendrá el interés del juego. Además, podrás darle al látigo, pieza favorita de nuestro amigo Indiana Jones.

UNA AYUDITA

Para superar este puzzle debéis hacer aparecer el pasadizo secreto (donde pisamos) y colocar los ídolos en el panel oculto. ¿Difícil? Qué va.



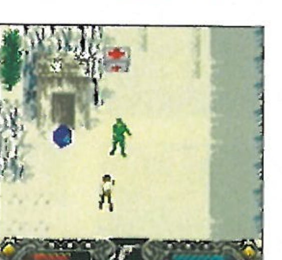
"IN ENGLISH"





Aquí tenéis ejemplos de que los **textos del juego están en inglés,** y de que **no serán un obstáculo** para moveros por la aventura. Sólo hay diálogo cuando recogéis algún objeto, y resultan muy fácil de descifrar sin diccionario.

En esta fase laberíntica, debéis encontrar cuatro velas.



La frontera soviética es un lugar peligroso para Indy.



El recorrido está lleno de tesoros y "útiles" ídolos.



Sí, también podemos bucear, pero ojito con el oxígeno...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



- ▲ El perfil de Indiana y la variedad de decorados.
- ▼ Algunos elementos resultan confusos: ¿podré bajar por aquella plataforma, o resulta que no es una plataforma y me daré la gran torta?

SONIDO



- ▲ Los cortes con la melodía original y los efectos.
- ▼ No hay música durante la acción.

JUGABILIDAD



- ▲ La agudeza de los puzzles y el equilibrio de jugabilidad.
- ▼ Que caer de algunas plataformas suponga reempezar el nivel de cero.

DURACIÓN

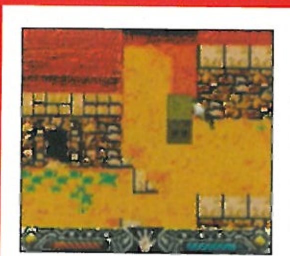


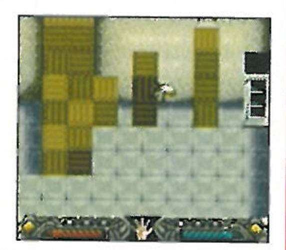
- ▲ El número de fases nos mantendrá ocupados bastante tiempo.
- ▼ Algunos niveles resultan cortitos.

TOTAL 88

- El juego da la talla en Game Boy Color. Se adapta perfectamente a la máquina y además trae un soplo de aire fresco.
- Algunos puzzles son bastante complejos, pero no temáis: los textos (en inglés) no os van a poner las cosas más difíciles.
- Mola que esté la archiconocida melodía de las pelis, pero nos hubiera gustado disfrutarla (oírla) más tiempo durante el juego.

SALTA, DISPARA, MUEVE LA CAJA, ¡EL LÁTIGO!...



En la parte inferior de la pantalla, en el centro de los marcadores, un icono indica **cuál es la habilidad que estáis usando.** Seleccionando la **mano,** podéis desplazar cajas y piedras, además de coger tesoros e ítems. La **pistola** es necesaria para deshacerse de alimañas y soldados enemigos. Y con **el látigo** burláis algunos saltos con muy mala uva.

EL RANKING

1. **Indiana Jones.**
2. **Mission:Impossible.**
3. **Gift.**

Menudo trío de ases para tu COLOR. Indy se ha colado en la cabeza del "top aventuras" por su equilibrio de jugabilidad y sus agudos puzzles. Mission: Impossible se lleva la palma en gráficos y extras (la agenda es guay), y Gift se lo dedicamos a los jugones expertos: es difícil.

Un buen password no le hace daño a nadie, y menos si es tan inofensivo como éste... **LFJWVPJM**

Por favor, para mí, vuelta y vuelta

MICKEY'S SPEEDWAY USA

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **RARE**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **TEXTOS EN ESPAÑOL**
- Fases: **20 CIRCUITOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **INFRARROJOS Y GB PRINTER**
- **BATERÍA: SÍ**
- **DE 1 A 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS CON CABLE LINK.**

- PRECIO: **6.490 PTA 39 €**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Se parecen un mucho a la anterior versión, pero tampoco es fácil mejorarlos. Nítidos y Disney.

SONIDO 88
Animan más las melodías que los pocos efectos, pero todo ello destila calidad e inspiración.

JUGABILIDAD 93
Un control antichoque y lo divertido de los trazados hacen que te enganches horas seguidas.

DURACIÓN 91
Veinte lugares que visitar, decorados siempre cambiantes, cuatro modos y muchos secretos.

TOTAL 91

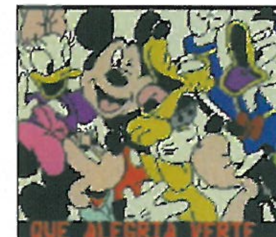
Sí que corren los coches estos, sí. Mickey y sus amigos no han tardado nada en volver al mercado de GBC tras el buen sabor de boca que nos dejaron, hace pocos meses, con su anterior Rol/Carreras. Pero se ve que, con tanta velocidad y algún bache, se les ha caído el rol.

¡No importa!

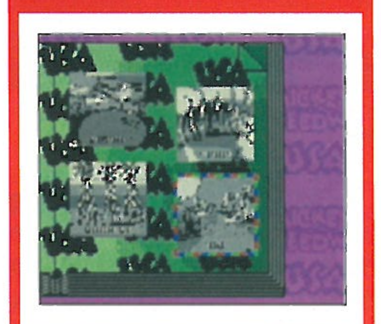
Hombre, algo sí. En este título los modos de juego cambian radicalmente, contando con un adictivísimo campeonato, carreras simples, duelo por cable y la retante autoescuela, en la que, más que exámenes, parecen someterte a torturas de tiempo limitado. Pero se superan, porque cuando uno le coge el tranquillo a su piloto, elegible entre seis personajes Disney, el control se torna fiel a tope. Con los más pesados se puede derrapar fácilmente, los ligeros giran a toda caña... Que haces lo que quieres con tu coche, vamos. Claro que, los circuitos no te dejarán andarte con monerías. La curva de dificultad comienza ya en un nivel alto, con lo que aprenderse los trazados es esencial para poder subirse al podium. No solo las curvas, también la ubicación de los ítems, pues un escudo o un turbo, son esenciales para alcanzar la victoria en este cartucho. Una de las opciones de velocidad más divertidas de GBC.

A ver, sí, salir a toda pastilla, girar a la derecha, aparcar marcha atrás y esperar a que el semáforo se ponga verde. Ya. Acelerar y¡BUMP! ¡Y no tragarse los conos, que penaliza! Nchts...





TIENE PREMIO





Todo buen conductor intenta mejorar sus tiempos. Si lo eres, verás premiado tu esfuerzo con la apertura de nuevos circuitos, modos, y dibujos para imprimir.



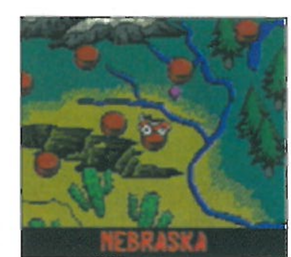




¡ESTE ES MI COCHE!

La elección de un vehículo a nuestra medida es muy importante. Para ello ten en cuenta el peso, agarre, aceleración y velocidad punta de cada coche/piloto. Lo notarás en carrera.





El modo campeonato recorre distintas ciudades de USA.



¿Quieres coger ítems? Pues pita a Pete, por si se "apata".

Éramos pocos…

102 DÁLMATAS CACHORROS AL RESCATE

Disney se ha empeñado en demostrarnos que a la hora de hablar de videojuegos para un público infantil, ellos son el referente. Y es que con este lanzamiento vuelven a ofrecernos un nuevo plataformas, al corte de lo visto en Alicia en el País de las Maravillas, pero con una calidad fuera de toda duda.

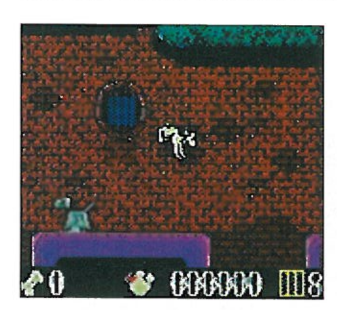
¡Guau! digo… ¡empezamos!

Basado en la exitosa película, el cartucho nos propone **manejar a Dominó y Blanquita,** los dos protagonistas de juego y filme, para escapar de las garras de Cruela de Vil. La señora, no contenta con el secuestro de estos dos dálmatas, intenta (y está consiguiendo) hacer lo propio con todos los de Inglaterra. Así que el objetivo final es liberar a todos los que están retenidos en jaulas, para al final obligarle a renunciar a sus maquiavélicos planes.

Para ello recorreremos **17 niveles plagados de enemigos** a los que podremos ladrar o esquivar saltando. A la vez lidiaremos con innumerables plataformas mientras tratamos de encontrar la **llave que nos permita abrir las jaulas** de cada fase.

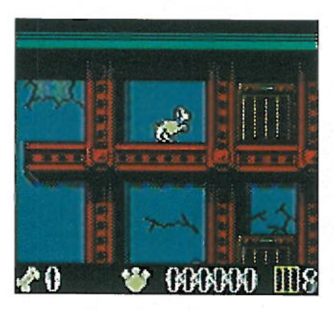
Entretenido y fácil de controlar, el juego presenta un aspecto general técnicamente muy bueno, con **gráficos coloristas y agradables melodías** que sin duda harán pasar grandes ratos a los más peques de la casa. Además, y siguiendo la línea Disney, nos ofrece **dos minijuegos extra** muy simples: en el primero se trata de buscar colores semejantes, mientras que el segundo nos invita a hacer parejas destapando fichas de dominó. Sí, para peques.

PISTA Memoriza la posición de las jaulas que veas antes de encontrar las llaves. Ganarás mucho tiempo.

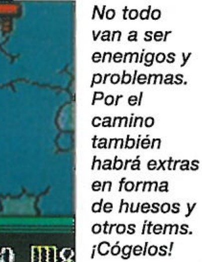




Los saltos están a la orden. Pasaremos más tiempo con las patas en el aire que en el suelo.







No todo van a ser enemigos y problemas. Por el camino también habrá extras en forma de huesos y otros items. ¡Cógelos!



LAS JAULAS

Dar con ellas, abrirlas, es el objetivo del juego. Una vez hayamos encontrado la llave de cada nivel, tendremos que dar marcha atrás y abrir todas las jaulas que ya tengamos localizadas. ¡Una dura tarea para un cachorro tan pequeño!

LA HISTORIA







Cruela de Vil posee una horrible fábrica de aún más horribles juguetes. La muchacha no vende mucho y ha decidido secuestrar a los dálmatas, mascotas preferidas por los niños, para incrementar sus ventas. Toda la magia de Disney se recoge en las escenas de "intro" de cada nivel.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**
- Niveles: **17 FASES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

PRECIO:
6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Nítidos, coloristas y excelentemente animados, son muy fieles a la película.

SONIDO 78
Está por encima de la media, pero no es de los mejores de Disney.

JUGABILIDAD 82

El público al que va dirigido sabrá apreciar su fácil manejo. No hay problemas de control.

DURACIÓN 76

Puede parecerte un juego corto y simplón. Dependerá de la edad que tengas, amigo.

TOTAL 80

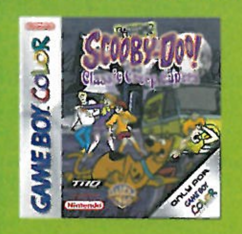
Hay más juegos para "peques" comentados en este número. Por ejemplo, Rugrats está en Página 45

Al más puro estilo LucasArts

SCOOBY DOO

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: THQ
- Desarrollador: DIGITAL ECLIPSE
- Tipo de juego: VIDEOAVENTURA
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Fases: 3 EPISODIOS 12 ENTORNOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- PRECIO: 6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Nítidos, grandes, bien coloreados, ambientan a la perfección.

SONIDO 84
Agradables y simpáticas melodías acompañan nuestra aventura.

JUGABILIDAD 86
Su excelente interface nos permite movernos, examinar y manipular objetos con suma facilidad. Penalizamos que no llegue traducido.

DURACIÓN 94
Una videoaventura de excelente calidad. Muy recomendado.

TOTAL 90

Juegos como el que nos ocupan hacen pensar que nuestra Game Boy jamás va a encontrar su tope de creatividad y capacidad técnicas. Scooby Doo además redescubre un género muy "castigado" en la portátil, las videoaventuras.

Y encima, bien hecho

El juego consiste en **resolver unos misteriosos robos** que se están produciendo en un museo. Todas las pistas señalan a la mano de un fantasma. Nuestros héroes no son nada miedosos, así que ahí tenemos a la Mistery Machine, furgoneta típica de los cartoons de Hanna Barbera, cargada con nuestros (5) personajes de cómic favoritos, dispuestos para resolver el misterio.

Una vez metidos en harina, podemos **manejar a cualquier miembro del equipo.** Cada uno ocupa una zona de la mansión que investigan, de modo que **tendremos que alternarlos.** Así además aprovechamos sus respectivas habilidades especiales.

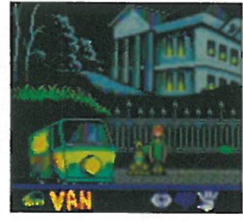
El **manejo es muy sencillo.** Un cómodo interface nos informa de los objetos junto a los que pasamos, permitiéndonos realizar distintas acciones. Mientras, escenas cinemáticas intermedias, clavaditas a las de los dibujos animados, nos van ambientando en la sugerente historia de fondo.

Estamos pues ante una **videoaventura impecable técnicamente,** que recuerda muchísimo a los clásicos de LucasArts, como **Maniac Mansion.** Su argumento está bien trenzado, el manejo es muy asequible y su desarrollo pone a funcionar tus neuronas. Es **entretenido** y posee un **excelente sentido del humor.** La única pega, gran pega, es que **está en inglés.**



El juego está muy bien ambientado.


El dueño de la mansión explica qué esta pasando.



Shaggy y Scooby empiezan fuera de la mansión.



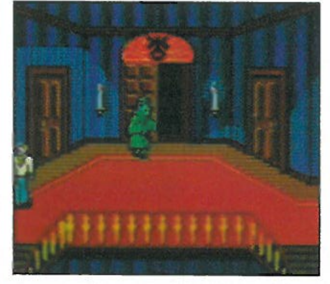


UN CONTROL BIEN DISEÑADO

Estaremos perfectamente ***informados de los objetos que hay en la casa,*** *y de las posibilidades de acción sobre ellos. Abrir una puerta, mirar un cuadro, buscar pistas, desplazarnos por la mansión no supondrán problemas gracias al cuidado interface. Eso sí, mejor saber algo de inglés.*



DR. JEKYLL Y ¡MR. FANTASMA!





El argumento es sencillo... a priori. Al parecer, un... ¡fantasma! ha robado unas joyas del museo. Pero sucede que el dueño de las joyas ha reconocido llevar a cabo extraños experimentos que no demuestran su inocencia precisamente. ¿Lo resolverán?

¿Seguro que no están pegados?

ROAD CHAMPS

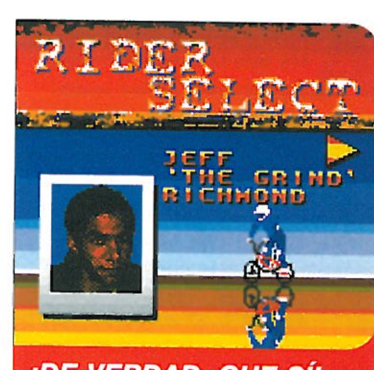
Modas, ha habido muchas en el mundo de los videotemas. Aparte de los Pokémon y sucedáneos, actualmente están pegando los deportes de riesgo. Y qué tiene más riesgo que subirse a una bici... habiendo triciclos, ¿verdad?

¡Mentira, no puede ser!

Pues es. En este cartucho los señores de las bicis hacen un montón de burradas de las de tragarse el puro. Además de mantenerse en equilibrio sin las ruedas pequeñitas de atrás, que ya es meritorio, puedes verlos subirse a... Jimmy: ¡A la bici y pedalear! ¡Por Ares! ¡Qué genios! ¡Un premio o algo! Sí, Jimmy, sí. Decíamos que se **suben a barandillas, rampas y hasta paredes, y pegan unos saltos enormes,** acompañándolos con una vuelta de campana, un rizo, o lo que den tus deditos de sí. Porque el **control, además de fácil de aprender,** es fiel cual novio octogenario. Aunque, siguiendo con el símil, a veces tarda un pelín en reaccionar. Pero eso no es óbice, una vez sabes en qué puntos se retarda, para creerte que estás sobre la bici.

Así, tras darte una vueltecita por uno de los pocos circuitos a los que se puede jugar nada más estrenar el cartucho y reconocer que eres un pato, te metes de lleno en el modo "importante" del cartucho: **Career.** Ahí es donde te das cuenta de la cantidad de circuitos que guarda, de los **coloristas y bastante realistas gráficos,** que junto con el apartado sonoro crean un gran ambiente y, gracias a Atenea, también te das cuenta de que no podías hacer ninguna pirueta cuando diste la primera vueltecita porque para poder hacerlas hay que aprenderlas antes. Y sólo el entrenamiento, aprender a controlar por completo tu bici, te llevará dos o tres horas. Luego llegarán, por fin, las competiciones, regidas por puntos (sin ningún otro competidor en pantalla), en las que enseñar lo aprendido y, sobre todo, divertirte planeando recorridos y dejando libre la imaginación en las piruetas.

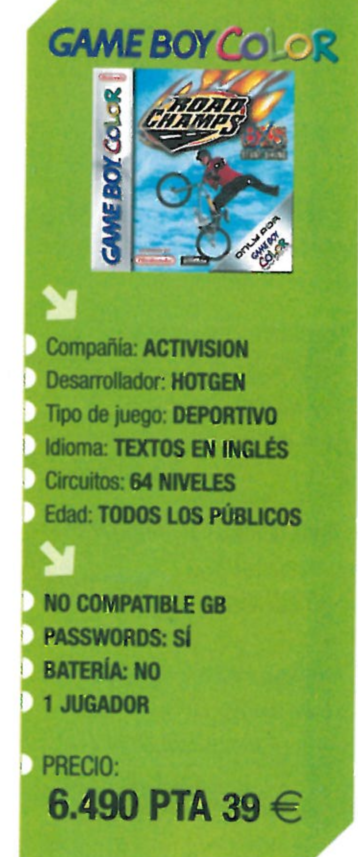
En fin, que puede costar un poco al principio, pero Road Champs es una **opción "bicis" de las mejores.**



¡DE VERDAD, QUE SÍ!

Los ocho señores de las bicis existen en la realidad, y lo más gracioso es que las piruetas no se las han inventado los programadores del juego, sino que las han pasado a GBC después de haberlas visto hacer a estos genios, ¡un premio o algo, sí!

FICHA TÉCNICA



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **HOTGEN**
- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Circuitos: **64 NIVELES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

PRECIO:
6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

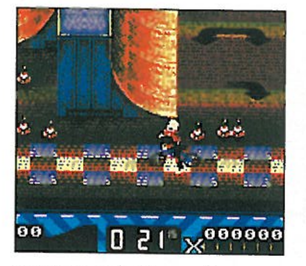
GRÁFICOS 84
Escenarios sobrios en color y con buen relieve. Ciclistas simples, pero perfectamente animados.

SONIDO 80
Lo que crea ambiente es la rápida música que acompaña todas las pruebas. Efectos pelín pobres.

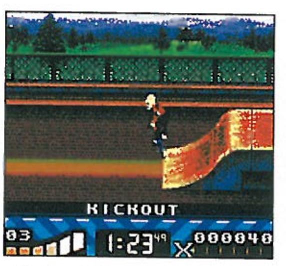
JUGABILIDAD 87
Se controla del todo después de unas horas, pero el resultado de tanto aprendizaje es "¡más, más!".

DURACIÓN 92
Por si te parece poco tener 50 "tricks", te esperan cuatro modos y 64 niveles. Nos falta un "versus".

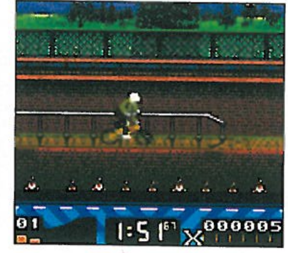
TOTAL 89



El entrenamiento comienza con pruebas de velocidad.



¿Kickout? Pues eso, darle una patada a la bici para que gire.

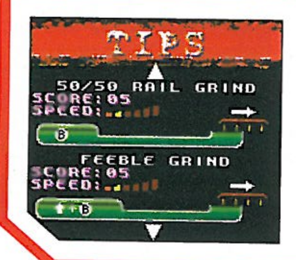


Los circuitos van ganando en tamaño a medida que avanza.



¡Mira, sin manos! Eso si no acaba octogenario, sin dientes.

¡HOLA, QUERÍA CUATRO PIRULETAS!







Pues aquí no tenemos de eso, sólo piruetas, y de cuatro, nada. Depende de la velocidad que llevemos, de la superficie sobre la que cabalguemos y, por supuesto, del botón y la dirección pulsados, pero podemos ejecutar... ¡cincuenta! El entrenamiento es ineludible para poder aprenderlas todas.

¡Te gustan las bicis éstas de hacer el cabra? Pues echa un ojo a Dave Mirra en la **Guía de Compras**

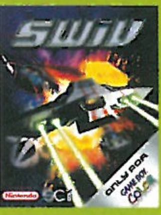
¡Rayos, que me mata-matan!

SWIV

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR







- Compañía: **SCI**
- Desarrollador: **THE CONVERSION COMPANY**
- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Idioma: **TEXTOS EN ESPAÑOL**
- Fases: **6 NIVELES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**
- PRECIO: **6.490 PTA 39 €**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Aspecto de 16 bits en algunos escenarios. Todos los sprites tienen un sombreado convincente.

SONIDO 92
Rápidos ritmos, idóneos para el tipo de acción. Los efectos arman un buen jaleo de ¡booms! y ¡crash!

JUGABILIDAD 83
Sin tacha en el control, lo único que cansa de SWIV es su alta dificultad ya desde la 1ª fase.

DURACIÓN 83
Tres niveles de dificultad, muchas armas por probar y dos vehículos. Pocos niveles, pero bien largos.

TOTAL 86

Abuelo, abuelo! ¡Mira, de los que te gustan! Tienes delante uno de los mata-mata con más solera de la historia de los 8 bits. Silk Worm se llamaba el original. ¿Te acuerdas? Un helicóptero y un jeep que se cargan todo lo que sale en pantalla, mientras esquivan mil y un disparos que... pero no llores.

Es que... ¡es muy difícil!

Mas no imposible. Recrear el original habría sido menos costoso, pero los responsables de esta versión han **rehecho el juego, que no el concepto,** de forma que aproveche a tope la capacidad de nuestras GBC.

Podemos elegir entre **controlar el jeep o el helicóptero,** es decir, que nunca veremos a ambos simultáneamente en pantalla. Esto también significa que una partida con el helicóptero será diferente a otra de jeep, aunque los **resultones decorados sean exactamente los mismos,** y los enemigos salgan por idénticos lugares. El comportamiento del jugador cambia ya que el jeep tendrá que esquivar los obstáculos y enemigos terrestres, y el helicóptero, el contacto con enemigos aéreos. Eso sí, los balazos actúan vengan de donde vengan. ¡Y cómo! Aunque, haciendo honor al título, el **control es suave como la seda,** y la rapidez de la acción hace que te tragues balazos y enemigos sin tiempo para decir "mu". Esta dificultad puede echar "p´atrás" a los menos expertos, pero es un adictivo reto para abuelos y otros "dinosaurios" de los 80.



Las rutinas de los jefes finales son bastante chungas. ¡Abuelo, que te petan!









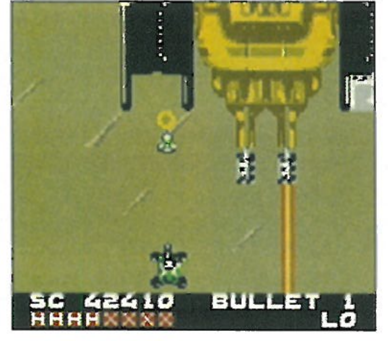


¡BAJE USTED DEL COCHE! Y SÚBASE A...

En medio de una fase, con los sudores cayendo por la barbilla y la lengua sobre un pómulo, se producen cambios de vehículo. Por ejemplo, si vamos por el río, del jeep pasaremos a controlar una lancha.



Algunos enemigos guardan armas extra. ¡Mira, un tanque relleno de heat seekers!



¡Muy rico! Pero los enemigos más gordos también necesitan relleno de tanque.



El jeep, además de disparar, tiene la habilidad de saltar.



Los enemigos no son extra-terrestres sino intraterrestres.



Las estrellas engordan la puntuación al terminar la fase.



Cuando un enemigo se queda parado, es que va a "escupir".

GUÍAS NINTENDO 64
NO TE LAS PUEDES PERDER



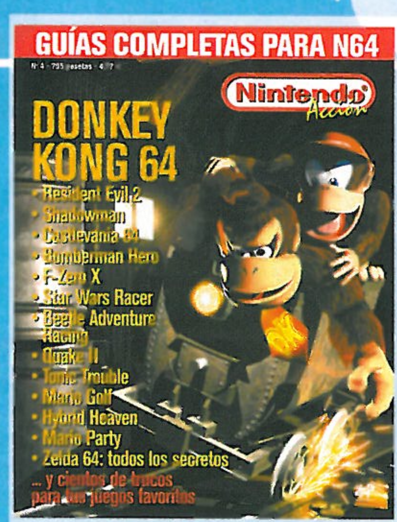
SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64





SUPER MARIO64
TUROK: DINOSAUR HUNTER
KILLER INSTINCT GOLD
SHADOWS OF THE EMPIRE
PILOTWINGS 64
GOLDENEYE 007
MARIO KART 64
BLAST CORPS
LYLAT WARS
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DIDDY KONG RACING

GUÍAS COMPLETAS PARA N64 4



DONKEY KONG 64
RESIDENT EVIL 2
SHADOWMAN
50 TRUCOS PARA ZELDA 64
CASTLEVANIA 64
BOMBERMAN HERO
F-ZERO X
STAR WARS RACER
BEETLE ADVENTURE RACING
QUAKE II
TONIC TROUBLE
MARIO GOLF
HYBRID HEAVEN
MARIO PARTY



GUÍAS COMPLETAS PARA N64





TUROK 2
LEGEND OF ZELDA
V-RALLY 99
BANJO-KAZOOIE
DUKE NUKEM 64
MISSION:IMPOSSIBLE
F-1 WGP
MORTAL KOMBAT 4
YOSHI'S STORY
AUTOMOBILI LAMBORGHINI
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
FORSAKEN

GUÍA MAESTRA ZELDA MAJORA'S MASK 5



LOS EXPERTOS DE NINTENDO ACCIÓN TE DESCUBREN EN ESTA GUÍA TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO. Y PARA QUE NO TE PIERDAS, INCLUYE MAPAS DE TODOS LOS NIVELES.



CUPÓN DE PEDIDO

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14h. o de 15 a 18h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guía Maestra Zelda Majora´s Mask» (Número 5) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
*(Gastos de envío 400 Ptas.)



Nombre / Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__



El espectáculo, en tu bolsillo

POCKET SOCCER

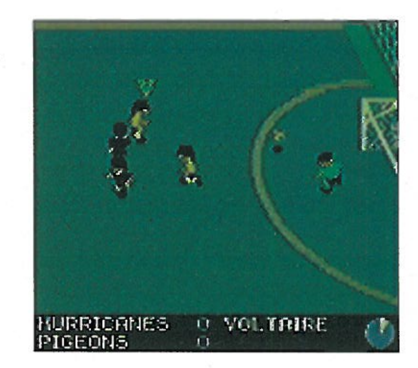
Nintendo nos sorprende una vez más con uno de esos juegos inesperados que de vez en cuando revolucionan un tanto el mercado.

Esto es fútbol sala...

...pero aquí hay mucho más. El juego es un simulador bien diseñado en el que manejamos **equipos de 4 jugadores más el portero,** controlable por nosotros o por la CPU. Los partidos se disputan con **dos botones, pasar y tirar,** y aunque carecen de la espectacularidad del "fútbol 11" (no hay cabezazos, ni centros, etc.), sí que nos obsequian con **un ritmo desbordante y marcadores abultados** que sólo se resuelven en los segundos finales.

Además, el juego incluye **multitud de equipos** (con nombres divertidos), campos donde jugar (posibilidades indoor y exteriores) y opciones que podemos modificar. Y aparte ofrece un **delicioso modo de temporada** que nos brinda la oportunidad de **entrenar a nuestros jugadores mediante unos minijuegos** la mar de entretenidos: de esta forma mejoraremos sus habilidades.

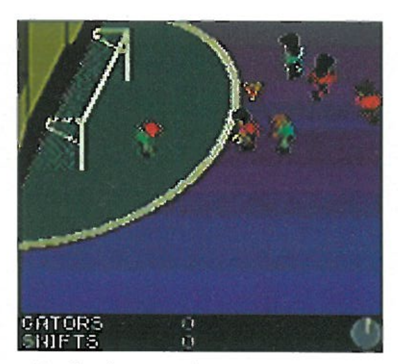
Este modo temporada justifica por sí sólo la compra del cartucho, pero si encima **el juego se deja manejar y es rápido,** al mismo tiempo que nos encontramos con partidos emocionantes y temporadas con finales de vértigo, sin duda estamos ante un fútbol muy recomendable que nos desconectará de Figo durante unas cuantas horas...



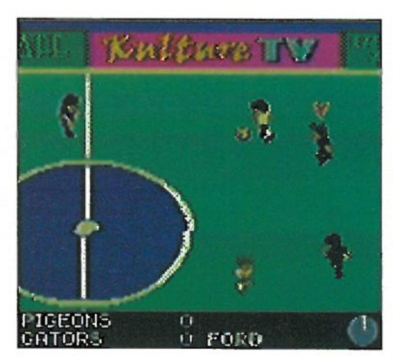


CONOCE A TU PLANTILLA

Este consejo, aplicable a muchos juegos de fútbol "grandes", también es apropiado para el que nos ocupa de GBC. Conoce a cada uno de los chicos (¿¡y chicas!?) que componen tu plantilla y estarás en condiciones de afrontar cualquier imprevisto. Potenciar algunas de sus habilidades dependerá del entrenamiento con los minijuegos.



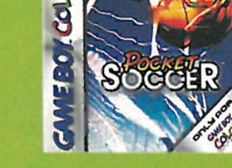
¡¡¡Recibe desmarcado, quiebra al defensa, se planta solo ante el portero y...



...falla una vez más!!! A intentarlo de nuevo. ¡Demonios, ahora atacan ellos!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **GAMEPLAY**
- Tipo de juego: **FÚTBOL SALA**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **12 CAMPOS/5 MODOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SI**
- **DE 1 A 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS.**

- PRECIO: **6.490 PTA 39 €**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Pequeños pero nítidos. Detalles 3D alucinantes en la intro.



SONIDO 76
Escasito ambiente durante los partidos. Es el aspecto más flojo.



JUGABILIDAD 84
Excelente ritmo y control del juego. Eso sí, sólo podemos pasar y tirar.

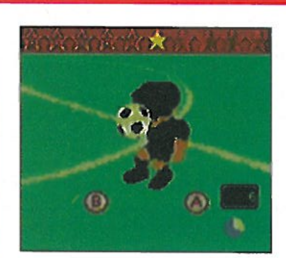
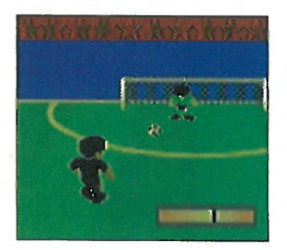


DURACIÓN 86
El modo temporada, junto a los minijuegos que sirven de entrenamiento, le otorgan una enorme vida.



TOTAL 84

ENTRENAR ES LA CLAVE DEL ÉXITO


Podremos **mejorar las habilidades de los jugadores a través de unos divertidos minijuegos.** En ellos tendremos que resolver diferentes pruebas como **correr a un ritmo determinado, mantener un balón en el aire, marcar penaltis** o bien manejar el balón por un circuito. Enseguida se les coge el tranquillo, y ahora, ¡a batir todos los records!

Pañales para todos

RUGRATS IN PARIS

Estos simpáticos e intrépidos jovenzuelos no paran de meterse en líos. Y, para no ser menos y cambiar de costumbre, en esta última aventura han tocado techo.

Mejor los minijuegos

Como marca la moda, en este cartucho encontraremos los clásicos niveles de scroll lateral, junto a **siete variopintos minijuegos** que emulan los "chiringuitos" típicos de un parque de atracciones.

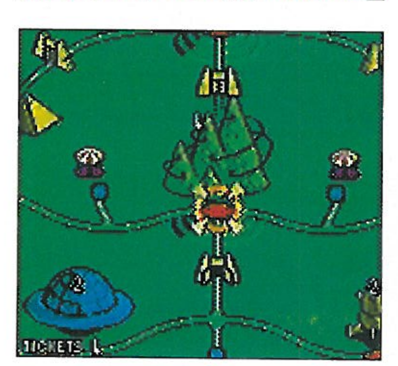
Nuestro objetivo es **encontrar a la madre perfecta para Chuckie,** que por unanimidad ha sido elegida la princesa de **Euroreptarland, parque de atracciones** donde se desarrolla el juego.

Por desgracia, mientras los minijuegos que debemos superar para acceder a las sucesivas misiones alegran nuestro camino hasta el objetivo principal, los niveles "normales" conseguirán en ciertos momentos que nos tiremos de los pelos e incluso lo paguemos con el pobre Jimmy. La culpa es del **pésimo control** que caracteriza a estas fases. Es excesivamente brusco y no nos permite jugar a gusto. Si las animaciones hubieran tenido más frames, otro gallo hubiera cantado.

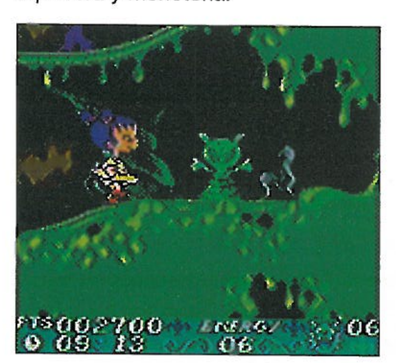
Por el contrario, seremos capaces incluso de averiguar el tiempo que llevan nuestros chicos sin cambiarse los pañales debido al **alto nivel de detalle y fidelidad de los gráficos** con respecto a la serie. Y eso lo podemos ver cuando **manejamos a los cinco bebés de la película,** cada uno protagonista de sus propias fases y minijuegos.

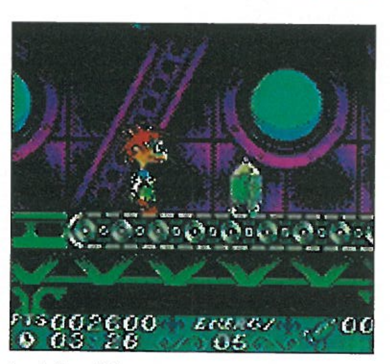
Sobre la música, cabe destacar que la sintonía de los cartoons se escucha en la pantalla de inicio, pero sólo ahí. El resto de la banda sonora, a pesar de ser original, es un tanto repetitiva y monótona.

En conjunto, un cartucho que, si se pasa por alto la dureza del control, puede gustar a todos los públicos. Los "enanuelos", menos exigentes, seguro que disfrutan con Rugrats.



Para acceder a las pruebas, deberemos acumular cierto número de "tickets".

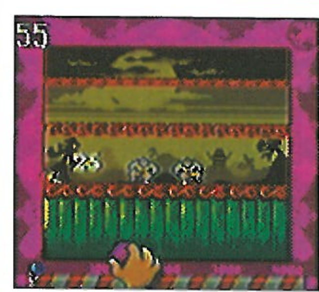




La única defensa que tenemos contra los enemigos es cobarde pero eficaz: huir.



MINI-JUEGOS





Siete "mini-atracciones" desafiarán nuestras habilidades durante el juego. Tenemos desde el consagrado "Mazo de fuerza", hasta el divertido "Golpea y machaca rápido al topo que se esconde en los nueve agujeros" (título orientativo). Desde luego resultan idóneos para alardear de fuerza y destreza en compañía de tu chica...

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **CREATIONS**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Niveles: **16 GRANDES FASES 7 MINIJUEGOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- PRECIO:
6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 81
Es como estar ante los dibujos animados. Pero a las animaciones les faltan frames.

SONIDO 70
Excepto la música original de la serie, el resto de melodías y efectos son algo pobres.

JUGABILIDAD 75
Aquí flaquea un poco y resta puntos. Menos mal que los mini-juegos son otro cantar.

DURACIÓN 84
Siendo condescendientes con el control, sacaréis jugo a Rugrats.

TOTAL 80

Insectos motorizados

HORMIGAZ RACING

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **RFX INTERACTIVE**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Fases: **5 MUNDOS, 10 CIRCUITOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- PRECIO:
5.995 PTA 36 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS  **91**
Superan la media. Demuestran un gusto por los detalles difícil de encontrar. Aplausos.

SONIDO  **66**
El punto flaco del juego. Música escasa y efectos que pueden producir jaquecas.

JUGABILIDAD  **87**
Control muy sencillo, y nivel de competición por las nubes. Movimientos algo bruscos.

DURACIÓN  **91**
Los circuitos parecen suficientes, y además la carrera se hace divertida. Seguro que volverás a jugar aunque te lo hayas pasado.

TOTAL 89

La moda de convertir personajes famosos en pilotos de carreras ha llegado al mundo de «Hormigaz», la maravillosa película de animación "computerizada" de Dreamworks. Vamos a ver cómo ha quedado en nuestra GBC.

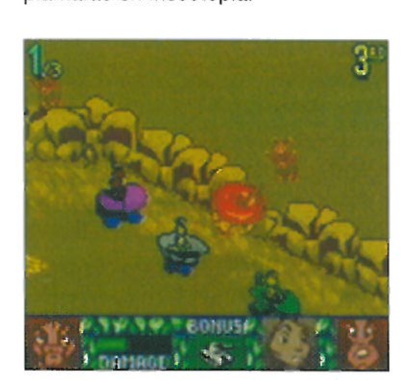
Vuelven Zeta y compañía

Y lo hacen recorriendo **diez circuitos** trazados en miniatura a toda velocidad, compitiendo por alcanzar ese mítico lugar llamado Insectopía. Son en total **seis pilotos,** cada uno con su **original vehículo** (una hoja, una lata de sardinas...) y sus respectivas características de velocidad, resistencia y adherencia que deberás tener en cuenta antes de elegir.

Desde luego lo primero que te entra por los ojos es un **aspecto gráfico muy cuidado,** con pantallas estáticas en alta resolución antes de las carreras, **sprites nítidos** a pesar de su pequeño tamaño, y **circuitos definidos con detalle.**

Las carreras son muy **dinámicas,** gracias entre otras cosas a lo movido de los trazados. Aunque tenemos que admitir que el scroll no es precisamente brillante (terminarás por acostumbrarte, en todo caso) y que los movimientos de los vehículos tampoco son un prodigio de suavidad: más bien lo contrario, les sobra brusquedad y pelín de rigidez.

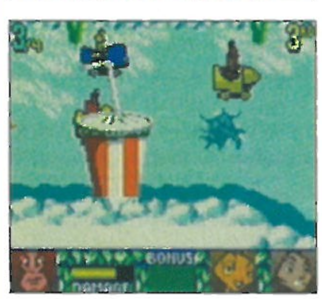
La jugabilidad te "aprieta" para quedar siempre el primero. O eso, o te eliminan. Puedes volver a intentarlo, insertando el password correspondiente. Y seguro que a la segunda, o una vez que te hayas **aprendido el recorrido,** harás que los rivales se traguen los humos de tu tubo de escape. Usa los ítems con cabeza, conduce con habilidad, y te plantarás en Insectopía.



Con este ítem conseguirás un empuje extra que te sacará de este pequeño atasco. La victoria está cerca.

EN OBRAS





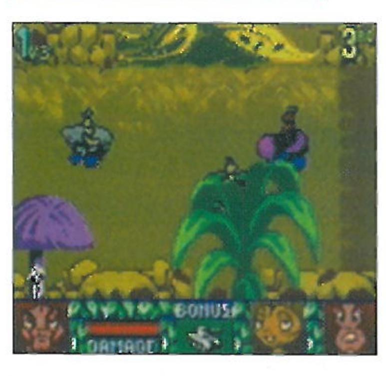
Doblar las esquinas no es el único riesgo del juego. **Cada circuito tiene sus baches característicos, pedruscos, manchas de aceite, chicles...** Pero tranquilo, basta rodearlos o dar un salto. Zeta tiene innumerables recursos.





En la selección de vehículo verás una estupenda recreación en 3D de cada "auto".

Cuando tu medidor de daños se ponga así de rojo, prepárate para frenar un poco.











Papá, la ensalada me mira con malos ojos

MEN IN BLACK 2

Basado en la serie de dibujos animados protagonizada por los agentes J y K, llega a nosotros un nuevo plataformas dispuesto a demostrar que este género nunca faltará en nuestras portátiles. Nuestra misión será, una vez más, salvar el planeta de aquellos extraterrestres "malos" que intentan hacer de las suyas en la Tierra. Casi nada.

Por una buena ley de extranjería...¡galáctica!

Qué mejor que los agentes J y K para resolver el entuerto. Así que de primeras podremos elegir a cualquiera de los dos antes de cada nivel. Sea cual sea el agente, tendrá que **correr, saltar innumerables plataformas y disparar a los enemigos.** Todo ello para cumplir misiones vitales para la supervivencia del planeta como... ¿recoger los cuatro pedazos de nuestras gafas de sol? En fin, sea por la humanidad...

El cartucho está **técnicamente bien realizado. Cuenta con unos detallados y grandes gráficos,** preciso control, y buenas animaciones de los personajes. Todo aderezado con un **rápido y suave scroll** que termina de dar forma a un agradable juego de "salta-sin-parar" y **acción al máximo.**

El inconveniente, porque siempre hay un inconveniente, es precisamente que MiB2 **no deja de ser un juego más de plataformas.** Correcto técnicamente, pero que no aporta demasiado a un catálogo que empieza a estar saturado y que además posee auténticas joyas. Así que vamos a recomendarle el producto a los fans del género, los que más disfrutan del "plataformeo" pues su técnica es excelente, y su dificultad asegura saltos para rato.

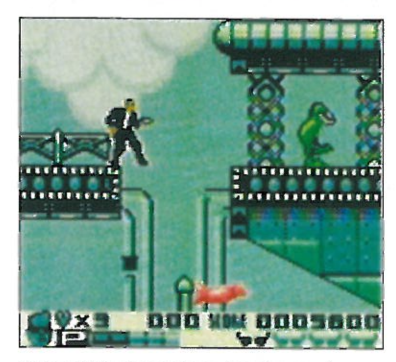


Encontraremos diversos ítems, como estas cajas que repondrán nuestra vida.









Este señor de verde no inspira mucha confianza. Mejor disparemos primero.



¡Así que aquí estaban las gafas de sol! Ya puedo trabajar en Caiga Quien Caiga...



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **CRAVE ENT.**
- Desarrollador: **DAVID A. PALMER**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Niveles: **8 FASES/5 JEFES**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- PRECIO:
  5.995 PTA 36 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **80**
Grandes y detallados. Escasa utilización del color.

SONIDO **81**
La musiquilla te introduce en ambiente y los efectos rematan un buen aspecto sonoro.

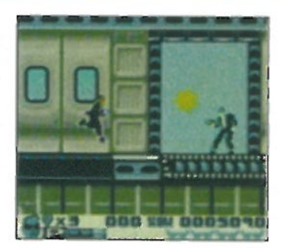
JUGABILIDAD **84**
Excelente control, con rápida respuesta del protagonista a nuestros movimientos.

DURACIÓN **80**
Sencillo en su planteamiento pero difícil en su desarrollo. Para fans del salto sin fin.

TOTAL 80

¡QUÉ BICHOS TAN FEOS!









¡¡Ah, no! Si son los protagonistas... Podremos elegir entre los dos personajes para completar cada fase, aunque básicamente no existen diferencias a la hora de jugar. Molaría cogerse uno de los malos, ¿verdad? Pero tranquilo, que los tendrás en todos los niveles: justo enfrente. Una pista: no todos son eliminables, así que opta por el salto cuando llegue el caso.

¿Qué tal un password para llegar a los niveles 5 y 6, sin preocuparse de los bichos? **BTHH-BBYH**

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.

Puntuación 92

1080° SNOWBOARDING



▷NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.

Puntuación 94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.

Puntuación 90

BANJO-TOOIE



▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R, E
Disfruta la calidad técnica y jugable sello de Rare y pártete con el pollo y el oso.

Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64

▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación 89

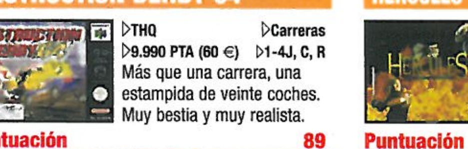
DONALD DUCK QUAC ATTACK

▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación 89

DONKEY KONG 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 ptas (69€) ▷1-4J, R, E



El plataformas más completo hasta la fecha creado para Nintendo 64. Original en su planteamiento, único en su desarrollo, con cuatro mundos diferentes por controlar, minijuegos y modos multijugador para que nadie se quede sin disfrutarlo. Incluye Expansion Pak porque su "enormidad" técnica y jugable lo necesita. Si no has jugado con él (aún), no sabes lo que te has perdido.

Puntuación 97

DUCK DODGERS



▷INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R
Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.

Puntuación 90

EARTHWORM JIM 3D



▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación 85

F-1 WORLD GRAND PRIX



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación 92

Viene el calor, ¿te apetece ahora la nieve de 1080°? Consíguelo por 8.990 pta.

F-1 WORLD GRAND PRIX 2



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.

Puntuación 96

GOEMON MYSTICAL NINJA 2

▷KONAMI ▷Aventura
▷4.490 PTA (30 €) ▷1-2J, C, R
Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.

Puntuación 89

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS

▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R
Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.

Puntuación 80

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 ptas (39€) ▷1-4J, R



El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.

Puntuación 94

ISS 2000

▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.

Puntuación 88

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Mario Tennis
3. Mario Party 2
4. Pokémon Puzzle League
5. Pokémon Stadium + Transfer Pak
6. Perfect Dark
7. Pokémon Snap
8. Super Smash Bros
9. Donkey Kong 64 + Expansion Pak
10. 007 The World is not enough

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



▷KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.

Puntuación 91

JET FORCE GEMINI

▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1.	Rugrats: Scavenger Hunt	THQ
2.	WWF: No Mercy	THQ
3.	Ridge Racer 64	Nintendo
4.	Pokémon Stadium	Nintendo
5.	Majora's Mask	Nintendo
6.	NFL Blitz 2000	Midway
7.	Madden NFL 2000	EA
8.	Army Men: Sarge's Heroes 2	3DO
9.	The World is not enough	EA
10.	Banjo-Tooie	Nintendo

KNOCKOUT KINGS 2000



▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA. (60 €) ▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.

Puntuación 86

¿Quieres coches? ¿y rápido? Pues por 6.490 tienes todos los F-1 de Monaco GP 2

LAMBORGHINI



▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.

Puntuación 80

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación 88

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación 88

¡Plataformas! ¡muchas y con carisma! Rayman 2, por diez billetitos.

MARIO PARTY 2

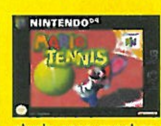


▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
56 minijuegos para aprovechar bien los fines de semana. Calidad y diversión.

Puntuación 92

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷9.990 ptas. (60€) ▷1-4J, R, T



¿Te quedaste con ganas de llevarte tú la Copa Davis? Pues aquí tienes seis copas para ganar, dieciséis personajes para elegir, once canchas diferentes (incluidas algunas muy "originales"), y una calidad técnica sobresaliente. Y si además cuentas con amigos y mandos, las pachangas con gritos incluidos están servidas para los siguientes... pongamos, diez años.

Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

Puntuación 89

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷EXCITEBIKE 64
▷NINTENDO



El gran juego de motos de Nintendo 64 (y otras consolas) está a punto de aterrizar. No sólo representa un homenaje al clásico de NES, también lo es a la potencia de la máquina y a sus posibilidades jugables.

DENTRO DE DOS MESES...

▷KIRBY 64
▷NINTENDO

Es un plataformas de dos dimensiones y media, al estilo Yoshi's Story. Los escenarios os impresionarán, pero lo mejor será el control sobre Kirby, un encantador personaje capaz de volar, flotar, rodar, nadar...

DENTRO DE TRES MESES...

▷TONY HAWK 2
▷ACTIVISION



La segunda de uno de los títulos más innovadores del último año en N64 está preparándose para volver a hacernos pensar en "skate mode". Será una versión mejorada de las disponibles en otros sistemas.

NBA COURTSIDE

▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación 90

MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

LOS FAVORITOS DE JAVIER DOMÍNGUEZ

01. Banjo-Tooie
02. Mario Tennis
03. Perfect Dark
04. Mario Party 2
05. Majora's Mask
06. 007 The World is not enough
07. Pokémon Stadium
08. Donkey Kong 64
09. Pokémon Snap
10. Banjo-Kazooie

¿El último éxito Pokémon? Por 10.990 lo tendrás: Pokémon Puzzle League

POKéMON PUZZLE LEAGUE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos de la revista Famitsu

1.	Super Mario Advance	GBA	Nintendo
2.	Dragon Quest III	GB	Enix
3.	F-Zero	GBA	Nintendo
4.	Power Pro-kun 3	GBA	Konami
5.	Yugio Dungeon DM	GBA	Konami
6.	Meda Rot 4 Beetle	GB	Imagineer
7.	Kuru Kuru Kururin	GBA	Nintendo
8.	Rockman Exe	GBA	Capcom
9.	Mr. Driller 2	GBA	Namco
10.	Napoleon	GBA	Nintendo

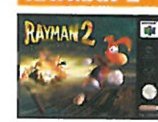
POKéMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93

RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

Suscríbete a Nintendo Acción y pide unas tapas por 5.270 pta. (y un jamón "pal" Jimmy)

ROAD RASH 64



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

SAN FRANCISCO RUSH 2049



▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN



▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

STAR WARS EPISODE 1 RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

¿Que aún no tienes Ocarina of Time? Vamos, hombre, ¡coge 9.500 pelas y a por él!

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
¿Decimos algo o nos vamos callando? Si eres nintendero, ya lo tendrás, si no, también.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

LOS FAVORITOS DE JUAN CARLOS GARCÍA

01. Mario Tennis
02. Perfect Dark
03. Majora's Mask
04. 007 The world is not enough
05. Pokémon Snap
06. Banjo-Tooie
07. Pokémon Puzzle League
08. Jet Force Gemini
09. Rayman 2
10. Ridge Racer 64

THE NEW TETRIS



▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

Suelta ya a tu hermano, que las cosas no se resuelven así. ¡K.O. Kings, 10.000!

WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

WORMS ARMAGEDDON



▷INFOGRAMES ▷Estrategia
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C
Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

Puntuación 88

¿Aventura con multijugador? Mmm... ¡Ya! ¡El pollo y el oso! Banjo-Tooie: 13.000

Y EL RESTO...



ARMY MEN SARGE'S HEROES
▷3DO
▷Acción
▷8.990 PTA (54 €)



BLUES BROTHERS 2000
▷TITUS
▷Puzzle
▷8.990 PTA (54 €)



LEGACY OF DARKNESS
▷KONAMI
▷Aventura
▷10.490 PTA (63 €)



CYBER TIGER
▷EA Sports
▷Golf
▷9.990 PTA (60 €)



ECW HARDCORE REVOLUTION
▷Acclaim
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



MAGICAL TETRIS CHALLENGE
▷Capcom
▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €)



MILO'S ASTRO LANES
▷Crave
▷Bolos
▷8.990 PTA (54 €)



MONSTER TRUCK MADNESS 64
▷Rockstar Games
▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €



NBA IN THE ZONE 2000
▷Konami
▷Baloncesto
▷10.990 PTA (66 €)

POWER RANGERS
▷THQ
▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €)



SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
▷Acclaim
▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €)



SUPERMAN
▷Titus
▷Aventura
▷6.990 PTA (42 €)



TETRISPHERE
▷Nintendo
▷Puzzle
▷7.490 PTA (45 €)

TOM & JERRY: FISTS OF FURRY
▷New Kid
▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €)



TUROK RAGE WARS
▷Acclaim
▷Acción
▷5.990 PTA (36 €)



WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64
▷Nintendo
▷Golf
▷6.490 PTA (39 €)



WCW MAYHEM
▷EA Sports
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



WORLD LEAGUE SOCCER 2000
▷Southpeak Int.
▷Fútbol
▷9.990 PTA (60 €)

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

CANNON FODDER

▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.
Puntuación 85

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

▷THQ ▷Motocross
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.
Puntuación 80

CHICKEN RUN

▷THQ ▷Estrategia
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Guía a los polluelos a la libertad enfrentándote a los obstáculos y sistemas de seguridad de la granja.
Puntuación 84

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

▷ACCLAIM ▷BMX
▷5.990 PTA (36 €) ▷1/4J, GBC
Coge casco y rodilleras, porque vas a volar por los aires (con tu bici), haciendo un montón de piruetas.
Puntuación 88

DISNEY'S DINOSAUR

▷UBI SOFT ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Basado en la peli de Disney, es un juego muy cerebral que no ha llegado a calar entre el público.
Puntuación 58

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, infrarrojos
Rare ha exprimido la tecnología GBC, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL DORADO

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ¡a ver si se hacen ricos!
Puntuación 78

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. Pokémon Pinball
2. Pokémon Amarillo
3. Donkey Kong Country
4. Mario Tennis
5. Pokémon Azul
6. Warioland 3
7. Pokémon Trading Card Game
8. Pokémon Rojo
9. Super Mario Bros. Deluxe
10. 102 Dalmatas: Cachorros al rescate

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Sus 4 modos arcade y simulación lo sitúan entre los juegos de F-1 más "duraderos" de GBC.
Puntuación 90

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

GTA 2

▷TAKE 2 ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De nuevo somos los malos, y ya sea con el coche o a pie esperan muchas "oscuras" misiones.
Puntuación 73

HEROES OF MIGHT & MAGIC

▷3DO ▷RPG
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Si te molan la estrategia pura y el tema medieval, éste es tu juego. Si no, se te va a hacer cuesta arriba.
Puntuación 70

LA NOVEDAD DEL MES
POKéMON ORO Y PLATA


▷Nintendo ▷Rol
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-2J, GB, infr.,printer
Estás ante la adicción y la jugabilidad hechas cartucho. Gracias a su reloj interno, tendrás que capturar Pokémon a todas horas. Además, el avance en el uso de infrarrojos te permitirá cambiar regalos y mensajes con otros usuarios de Oro o Plata. Las novedades en cuanto a Pokégear, Celebi, pre-evoluciones, formas de Unowns, nuevo rival, etc. harán que no te puedas resistir. Y es lo que debes hacer, ir de cabeza a por la edición que más te plazca.
Puntuación 97

HORMIGAZ RACING (NUEVO)

▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES


▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Por fin una aventura capaz de hacernos mantener el interés igual de alto en tod momento. Son 19 niveles, cortos pero muy intensos, en los que nos enfrentamos a atrevidos puzzles. Gráficamente luce bien y aunque esté en inglés la jugabilidad no se complica. Eso sí, algunos puzzles se las traen.
Puntuación 88

INSPECTOR GADGET

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mezcla de plataformas e inteligencia es meritoria. ¿Buscas algo diferente?
Puntuación 77

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.
Puntuación 75

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2 J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

METAL GEAR SOLID
▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GBC

Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Redescubre la aventura original de Konami para N.E.S., su nuevo argumento, su apartado técnico impresionante y su gran duración gracias a las nuevas misiones VR. Los textos en castellano nos ayudan a paladearlo todo, aunque la traducción sea de lo poco criticable.
Puntuación 94

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

MICKEY'S SPEEDWAY USA
NUEVO

▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
Puntuación 91

MERLIN

▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Merlín defender el reino a base de láseres, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...
Puntuación 82

MICKEY'S RACING ADVENTURE

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.
Puntuación 91

MICROMACHINES V3

▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...
Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE

▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.
Puntuación 89

PAPYRUS

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.
Puntuación 85

PERFECT DARK

▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
Puntuación 95

POKéMON AMARILLO
▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB

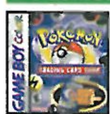
Y este es el cartucho responsable de la Poké-manía que vivimos. No presenta demasiados cambios respecto a Roja/Azul (mejores gráficos, los Pokémon cambian de localización, nueva Mazmorra Rara), pero la perenne presencia de Pikachu y el "run-run" de los comentarios, le ha dado el liderato de ventas.
Puntuación 91

POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 93

POKéMON PINBALL

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
Puntuación 95

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.
Puntuación 91

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

SWIV
NUEVO

▷SCI ▷Shoot'em Up
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un arcade de disparos puro y muy, muy duro. Prueba con este mata-mata de excelente realización.
Puntuación 85

ROAD CHAMPS
NUEVO

▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.
Puntuación 89

ROLAND GARROS

▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.
Puntuación 91

SCOOBY DOO
NUEVO

▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.
Puntuación 90

SPIROU

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.
Puntuación 88

STAR WARS RACER

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.
Puntuación 80

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...
▷**ALONE IN THE DARK**
▷**Infogrames**
Será en junio cuando Infogrames lance uno de los juegos más esperados para GBC. Esta asombrosa aventura cautivará a los fans del terror... y los buenos gráficos. Apuntad la fecha en vuestra agenda.

DENTRO DE 2 MESES...
▷**POKéMON PUZZLE CHALLENGE**
▷**NINTENDO**
Sale exactamente a la venta el día 8 de junio. No son dos meses, como reza arriba, pero permitidnos la licencia porque el tema merece la pena. Es de los juegos Pokémon más divertidos que jugaréis en vuestra GBC.

DENTRO DE 3 MESES...
▷**ROBOCOP**
▷**TITUS**

El juego del policía cibernético está previsto para agosto. Aquí os ofrecemos una imagen del juego, en primicia.

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES

▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.
Puntuación 79

SUPER MARIO BROS DX

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

SUPERCROSS FREESTYLE

▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.
Puntuación 89

SUZUKI ALSTARE


▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.490 PTA (33 €) ▷1-2J, GBC
Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera.
Puntuación 79

THE GRINCH

▷KONAMI ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El duende que odia la Navidad protagoniza una especie de comecocos de lo más divertido.
Puntuación 83

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.
Puntuación 91

TONIC TROUBLE

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.
Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.
Puntuación 84

TOONSYLVANIA

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un plataformas con toques de aventura, que ningún amante del buen saltar debería perderse.
Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2

▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.
Puntuación 85

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.
Puntuación 91

WACKY RACES

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".
Puntuación 87

WARIOLAND 3

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.
Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS

▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.
Puntuación 85

MICKEY ES EL REY DE LA PISTA Por menos de 13.000 ptas podrás tener a Mickey hasta en la sopa: Racing Adventure y Speedway USA

- Los corazones están en los lugares más inverosímiles. No te quedes sin ellos.
- Nueva entrega de nuestro consultorio Zelda. ¿Tenéis más dudas?

Te servimos todos los corazones en bandeja

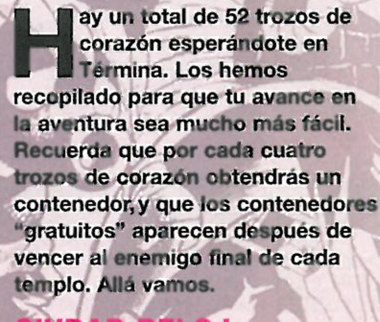
LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

En el número anterior publicamos la última entrega de nuestra guía "paso a paso" de Majora´s Mask. Pero pensamos que se había quedado un poco coja, que le faltaba algo. Hemos transformado ese "algo" en seis nuevas páginas, en las que descubrimos la localización de todos los corazones y damos a conocer un montón de curiosidades sobre el juego.

LOCALIZACIÓN DE LOS CORAZONES





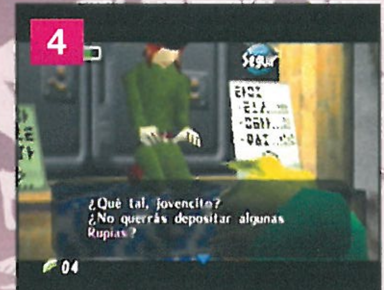


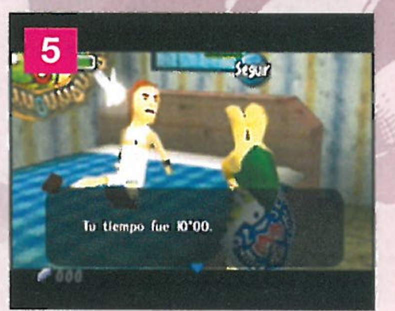
Hay un total de 52 trozos de corazón esperándote en Términa. Los hemos recopilado para que tu avance en la aventura sea mucho más fácil. Recuerda que por cada cuatro trozos de corazón obtendrás un contenedor, y que los contenedores "gratuitos" aparecen después de vencer al enemigo final de cada templo. Allá vamos.

CIUDAD RELOJ

1. **El primer corazón** (1) está situado sobre el árbol que podrás localizar al **Norte de Ciudad Reloj.** Para llegar a él, primero tendrás que subir en el tobogán por medio de las plataformas que hay a su izquierda.
2. Cerca del reloj (2), hay una **Flor Deku dorada** que podrás utilizar para llegar a la plataforma de la torre.
3. Cuando tengas la **escritura de la propiedad,** adéntrate a eso de las **12 de la noche en la Posada del Puchero** y ve al servicio. Dale la escritura a la mano para obtener el corazón (3).
4. Si consigues ingresar **5.000 Rupias** en el banco, otro trozo será tuyo (4). Podrás conseguir dinero abundante si localizas las **Rupias Plateadas.**











5. Durante el primer día, **sigue al cartero hacia la oficina de correos por segunda vez.** Habla con él cuando lo veas tumbado en la cama y para el cronómetro en el **segundo diez (5)**.
6. En el **Campo de Juego (6) de los Deku** (cerca de la Fuente del Hada) debes superar el reto durante los tres días.
7. Cuando tengas la **máscara de Kamaro (7),** ve a la zona Oeste por la noche y márcate unos pasos delante de las gemelas bailarinas.
8. Habla con la **abuela (8) de Anju –con la Careta para Trasnochar puesta-** en la Posada del Puchero. Dile que te cuente la historia del **Carnaval del Tiempo** y cuando termine contesta "En la víspera del festival".
9. Habla de nuevo **(9)** con la **abuela de Anju con la careta,** para que te cuente la **historia de los cuatro gigantes.** Cuando termine, contesta "No lo sé".
10. Después de conseguir **(10)** la **Gorra de Cartero,** revisa los buzones de Ciudad Reloj. Si no tienes la gorra, mira la Historia de Anju y Kafei.
11. Localiza los **arbustos vivientes** que hay en Términa y golpéalos con la **Careta de Keaton** puesta **(11)**. Aparecerá un lobo que te formulará cinco preguntas sobre el juego, que debes acertar para ganar.
12. Completa la **historia de Anju y Kafei (12)**, ponte la **Careta de Novios** y habla con el alcalde en su residencia.
13. Completa el cursillo avanzado en la **escuela de esgrima (13)**. Aunque parezca sencillo, no te creas tan listo porque no lo es en absoluto. De modo que **aprovisiónate de Rupias suficientes.**
14. Adopta la identidad de **Darmani** y juega en la **Tienda del Cofre del Tesoro (14)**. Mantén pulsado Z para guiarte hacia el cofre, sorteando los bloques.
15. En la **galería de tiro (15)**, debes alcanzar **50 Octoroks.** El truco consiste en no atacar a los azules si no quieres que se te acabe el tiempo.
16. Supera los retos del **Salón Recreativo durante los tres días (16)**, con mucho cuidado de no caerte de la plataforma giratoria.













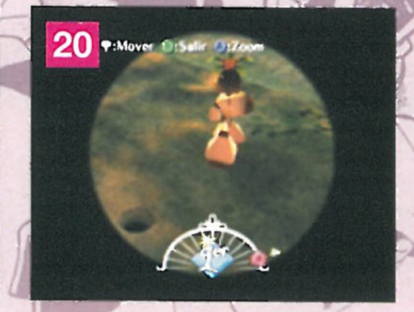














CAMPO DE TÉRMINA

1. Cerca de la **seta gigante** situada al Norte **(17)**, déjate caer en la gruta donde se encuentran los Dodongo. Acaba con ellos para que aparezca un cofre. Adivina lo que encontrarás dentro.
2. Al Oeste, **(18) revienta la roca con una bomba** y baja a por el corazón que hay escondido en las colmenas. Debes tener la **Máscara Zora** en tu poder para obtenerlo.
3. Por el **Camino Lácteo (19)**, hay una gruta escondida cerca de donde está la **Baba Deku.** Abajo, mata a Pea Hat y a sus arañas.
4. Después de **echar al Deku de Ciudad Reloj (20)**, ve al centro astronómico para mirar por el telescopio. Mira hacia la izquierda de la Torre del Reloj para ver hacia dónde va el Deku. Localiza la gruta (está al lado del observatorio) y adéntrate para regatear con él. Tienes que procurar que te deje **el corazón por 100 Rupias.**
5. Localiza las **cuatro grutas en los puntos cardinales de Términa** para encontrar dentro de ellas unas **piedras místicas (21)**. Toca la Sonata del Despertar o la Nana Goron en la más grande para activarla.

BOSQUE CATARATA

1. De camino al bosque, verás un **árbol custodiado por algunos murciélagos (22)**. Acaba con ellos y sube por la parte trasera a por el corazón.
2. Dale la **escritura de la propiedad** al Deku que está a la izquierda del centro de información turística **(23)**. **Usa la flor** para alcanzar el corazón que hay en el tejado.

EN LA PÁGINA SIGUIENTE Los corazones de Pico Nevado, Rancho Romani, Gran Bahía, Valle Ikana y Mazmorra Lunar.

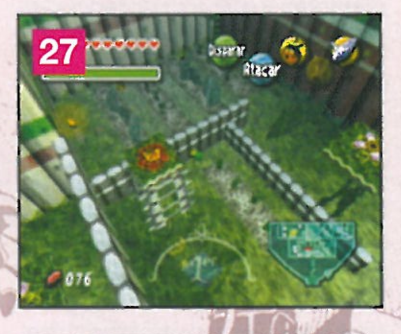
































3. Con la **Cámara Pictográfica** (24), hazle una foto de cuerpo entero al **vendedor de mapas o a el Rey Deku.** Lleva la cámara al centro turístico para enseñar la foto al dependiente.
4. En el **corazón del Bosque Catarata** (25), localiza los **tres cofres** que hay en la parte trasera. El segundo tiene el corazón.
5. Tras liberar al **espíritu protector del bosque** una vez que completas el templo (26), en el centro turístico **habla con la hermana de la bruja para hacer un crucero.** Te propondrá jugar a alcanzar la diana más de 19 veces.
6. Adéntrate por el **jardín izquierdo en el Palacio Deku** (27). Evita los guardas (más fácil por la noche) y recoge el premio.
7. En la **galería de tiro** de camino al bosque (28), debes conseguir **2.120 puntos como mínimo** para obtener el corazón. Y recuerda que cuanto más lejos estén los enemigos, más puntos.

PICO NEVADO

1. Después de **vencer a Goht** (29), dirígete a la entrada del camino de los puentes, ponte la Máscara Zora y baja por la rampa para bucear en el agua y abrir el cofre.
2. **Dale al Deku la Escritura del Pantano** (30) y usa su flor para llegar a la plataforma escondida que hay en la nieve.
3. Con la **Careta de Don Gero** (31) y después de vencer a Goht, **localiza las siguientes ranas** para hablar con ellas: 1ª) detrás tuyo, después de que llegue la primavera; 2ª) junto al árbol del Lavadero de Ciudad Reloj; 3ª) sobre un tronco al Sur del Pantano; 4ª) aparece después de vencer a Gekko en el Templo del Bosque Catarata; 5ª) después de vencer al Gran Ojo en el Templo de la Gran Bahía.
4. **Enseña una melodía cualquiera al espantapájaros** (32). Ve al penúltimo tramo del Camino al Pico Nevado y usa la **Lupa de la Verdad**. Con ella verás las plataformas que te llevarán al espantapájaros que aparecerá si tocas la melodía que le has enseñado. Usa el gancho contra él para obtener el corazón.

RANCHO ROMANI

1. Con la **Máscara de la Verdad** (33), localiza el **Canódromo** y habla con la encargada para que te deje jugar. **Selecciona un perro que diga "¡Ruff!"** y consigue 150 Rupias.

GRAN BAHÍA

1. Dentro de la **Fortaleza de las Piratas** (34), y tras sortear la segunda tanda de minas de agua, sube la rampa y rompe los jarrones que hay a la izquierda con Darmani. Activa el interruptor y ponte la **Capucha de Conejo** para llegar a la celda.
2. Bate de nuevo a los **castores en los Rápidos de la Catarata** después de conseguir la Botella (35). Tienes minuto y medio.
3. En el lado donde desemboca la **Catarata Aguspicadas** (36), encontrarás un **Like Like** en el fondo. Acaba con él –desde la parte superior- a flechazos para que aparezca el corazón.
4. **Fotografía a una de las piratas** (37) y enséñale la foto al pescador de la cabaña al Sureste de la costa. Obtendrás un **caballo de mar.** Regresa a la **Roca Pináculo,** libera al caballo de mar en la entrada y localiza a su amigo tras acabar con las serpientes.































5. **Captura cinco peces** con tus botellas (38) -los encontrarás cerca de la catarata- y llévalos al **Laboratorio de Investigación Marina** para alimentar a los peces carnívoros. Dales de comer, y cuando uno se coma al otro, éste te escupirá un corazón.
6. Siendo **Mikau en el Salón Zora** (39), entra en la habitación del batería y usa el gancho para subir a la habitación. **Apunta las melodías del diario.** Ve al camerino del guitarrista: allí aprenderás el comienzo de las melodías para continuarlas con las del diario. Ve a la habitación del pianista y toca las melodías con cualquiera excepto Mikau.
7. En la **casa de las arañas** (40), dirígete al comedor con el Casco del Capitán y tus sirvientes te dirán la combinación secreta. Sobre la mesa, dispara flechas contra las caretas de colores siguiendo la combinación.
8. Tras **acabar con Gyorg** (41), al Noreste de la Gran Bahía te estará esperando una barca. Sube para dirigirla en sentido contrario a tus movimientos, hacia una **pequeña isla** donde utilizarás el gancho para subir. Habla con el encargado para jugar a llegar a las **antorchas encendidas** (hasta la 20).
9. Enséñale una **melodía al espantapájaros** (42), compra **Judías Mágicas** y nada hacia el Este de la Gran Bahía. Localiza unas columnas sobre unos pilares. Sube al tercero, planta las judías y ponlas agua o toca la **Canción de la Tormenta.** Subido en la plataforma, verás que Taya señala un lugar. En ese preciso instante toca la melodía que aprendió el espantapájaros y usa el gancho contra él.
10. En el **Salón Zora** (43), entra en el **camerino de Lulu** y habla con el Deku adoptando la identidad de Mikau. Dale la **Escritura de la Montaña y usa la Flor Deku** para llegar al corazón.

VALLE IKANA

1. Ve hacia la guarida (44) del ladrón y dale la **Escritura del Océano al Deku siendo Link Zora**. Usa la flor para llegar a la plataforma cruzando el río.
2. En la **Cabaña de los Espíritus** (45), debes vencer a los rivales. Cuando te aparezcan los clones, dispárales flechas sin acercarte a ellos porque se alejarán.
3. Sube al **tejado del Antiguo Castillo de Ikana** (46), ascendiendo por la puerta izquierda desde la sala principal. Localiza los pilares con fuego de la derecha y activa el interruptor. Salta hacia la Flor Deku para volar al pilar con el corazón.
4. Desde donde están los **Octoroks** (47), baja al río y nada hacia la izquierda. Llegarás al santuario donde se esconden **4 mini-enemigos** que debes vencer para obtener el corazón. Para poder acceder, necesitarás la **Flecha de Luz.**
5. En el **cementerio durante la primera noche** (48), habla con los **Starchild** para que abran la tumba. En la segunda noche haz lo mismo, pero esta vez baja y sigue el camino con la Lupa de la Verdad hasta una pared que debes derribar con una bomba. **Acaba con el Knuckle de hierro** para obtener el corazón.

MAZMORRA LUNAR

1. En la **Mazmorra Twinmold** (49), te encontrarás de frente con el corazón, previa habitación donde te toparás con el niño.
2. En la **Mazmorra Odolwa** (50), en una plataforma situada en la parte superior derecha, en el lado contrario de la del niño.
3. En la **Mazmorra Goht** (51), desde la plataforma con las dos piedras, toma el puente que lleva hacia los **tres jarrones verdes** y sigue el camino.
4. En la **Mazmorra Gyorg** (52), nada por los siguientes túneles: **izquierdo, izquierdo, derecho y derecho.**

Y PARA REDONDEAR, UNAS CURIOSIDADES DE MAJORA'S MASK

Ver para creer. He aquí algunas de las cosas más extravagantes que nos hemos encontrado a lo largo del juego. Unas son meras apreciaciones, pero otras… la verdad, parecen sacadas de un capítulo de "Expediente X", con Link de protagonista y el mundo de Términa como escenario.

Combinaciones extrañas (53)

Seguramente ya te habrás dado cuenta, pero por si acaso **no le des al botón para cambiar rápidamente de máscara y quédate a observar la combinación** de seres que podríamos crear…

La amenaza de la luna (54)

La **luna está constantemente acercándose a Ciudad Reloj.** Y la verdad es que tiene cara de muy pocos amigos… Aquí tienes una instantánea que te va a poner los pelos de punta.

Vacas… ¿locas? (55)

No sabemos muy bien el porqué, pero la cuestión es que nos hemos encontrado a esta **pareja de bovinos en una de las grutas subterráneas,** cuando lo que deberíamos haber encontrado son objetos tan importantes como leche, Bombuchus, etc.

Marcándose unos pasos (56)

Cuando te enfrentes a los **secuaces del Rey Yigorse en el Antiguo Castillo Ikana,** ponte la Careta de Bremen y marcha delante de ellos para que te imiten. Acaba con ellos; ponte el Casco del Capitán y enfréntate a Yigorse para dejarle perplejo.

Esqueletos vivientes sin cabeza (57)

Durante la **noche, visita el Cementerio Ikana para ver a los Starchild.** Además de contemplar a uno columpiándose en un árbol, podrás **desprender sus cabezas si les disparas una flecha.** Lo mejor de todo es que todavía te hablarán o te atacarán. No, si los hay muy descabezados, ¿eh, Link?

La Máscara Asterix (58)

No, tranquilo, **no existe tal máscara.** Esto lo hemos descubierto cuando **intentábamos llevarle al gorón hambriento algo de comida:** haz lo propio para conseguir el trozo de carne de las cacerolas giratorias gigantes como ya comentamos en el número anterior. Coge la carne con Darmani (Link no puede), y ahora, cuando pases cerca del lago en primavera, déjate caer. Entonces aparecerás sin ninguna máscara ¡pero sujetando el filete! Cuando se supone que no se puede.

Dinero fácil (59)

Para los capitalistas acérrimos, hemos descubierto que **si eliminas a los fantasmas con forma de calavera** –en el camino al cementerio Ikana– o si **disparas a los "ojos" del Salón Recreativo de Ciudad Reloj,** podrás ganarte un sueldo extra.

Por un poco de amor (60)

Después de llevar a Cremia y a su cargamento, ambos sanos y salvos de las manos de los bandidos, si tienes suerte –esto ocurre bastante al azar– podrás **ser recompensado con un bonito abrazo;** para que veas que a pesar de que seas un enano, también se te permite "ligar" con otra que no sea Zelda.

El cartero pluriempleado (61)

A las afueras del observatorio, a primeras horas de la mañana, verás al **cartero de Ciudad Reloj haciendo un trabajillo extra** que consiste **en subirse a los árboles para obtener Rupias.** Si las quieres para ti, usa la Flor Deku que encontrarás al lado.

Los pantalones olorosos (62)

Ponte la **Careta de Aromas** y adéntrate en la última habitación de la planta superior en la **Posada del Puchero.** Localiza los pantalones en la cama y llévate una **Seta Mágica** en la botella para ganar una Poción Verde.

Kamaro y el espantapájaros (63)

Márcate unos **pasos delante de un espantapájaros con la Careta de Bremen.** Ya verás, el tío no podrá parar de bailar.

La careta de humo (64)

Sitúate en cualquier lugar desde el que puedas **divisar el humo que sale de la chimenea de la Posada del Puchero.** Agudiza la vista y verás la silueta de una careta.

Hadas secretas (65)

Toca la **Canción de la Tormenta** al lado de cualquier **Piedra Mística** para hacer que aparezcan estos curiosos seres.

Piedra cohete (66)

Pon una bomba en cualquier Piedra Mística de Términa para hacerla volar como si fuera un cohete. Lo que nos extraña es que no reviente, porque eso de salir volando… no sé yo.

El profesor "valiente" (67)

Dime de qué presumes y te diré de qué careces, porque aquí el amigo, **durante la noche del tercer día, se esconderá muerto de miedo en la parte trasera de la Escuela de Esgrima.** Para localizarle, sube en el


53



54



57



58

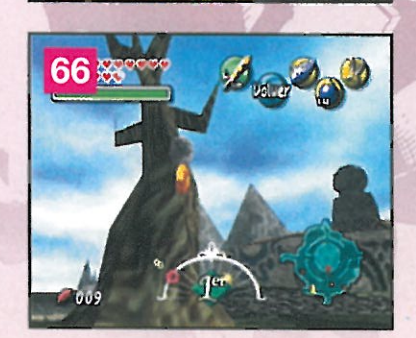


59


62



63



66

tatami y rompe la tabla manuscrita que hay donde están los trofeos; está detrás de los jarrones.

El cotilla de Link (68)
Consigue la **llave de la habitación en la Posada del Puchero.** Entra en tu habitación durante el segundo día (aprovecha para coger la **Rupia Plateada** que hay en el cofre) y mira por el boquete que hay en la pared a eso de las **9:30** de la noche. Verás a Anju hablar con su madre, pero lo mejor es que si te esperas a la noche del tercer día, podrás **entrar en su habitación para coger una Rupia Plateada.**





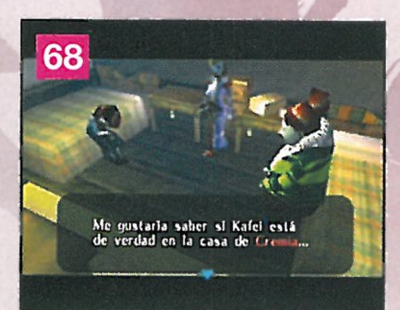












EL CONSULTORIO DE ZELDA MAJORA'S MASK

EL BUBBLE AZUL
Siempre que me cruzo con algún Bubble, me quedo sin espada. ¿Cómo lo puedo evitar?
Miguel Carrión (Huesca)

Para que no te envenenen, la única solución es defenderte con el escudo. Y si quieres recuperar rápidamente la espada, tendrás que esperar o tocar la Canción del Tiempo.

MÁS SOBRE EL FINAL
Me he acabado el juego, pero me he quedado con la duda sobre qué pasará con la Máscara Majora en manos del vendedor ése. Mi pregunta es si sabéis algo sobre una continuación o sobre el argumento del próximo juego de Zelda y su fecha de salida. ¿Qué sabéis sobre el Zelda que se está preparando para Game Boy Advance?
Carlos Coca (Zaragoza)

De momento no hay nada claro, excepto que para la versión de GameCube, tanto Zelda como algún que otro personaje "conocido" serán protagonistas. La consola está prevista para primavera del año que viene, así que creemos que el juego podría estar listo antes de navidades. Pero bueno, cualquier cosa podría suceder. Falta todavía tiempo.

Sobre el Zelda de GBA, por supuesto que lo verás, al igual que a Pokémon y todos los éxitos mundiales, pero tampoco se ha confirmado ninguna fecha. De momento, confórmate con los dos nuevos títulos de Zelda para GBC que están a punto de salir: The oracle of ages y The oracle of seasons. En Estados Unidos estarán listos en mayo, aquí tardaremos todavía unos meses en jugarlo.

SISTEMA DE EVENTOS
¿Cómo funciona el sistema de eventos en el juego?, ¿es verdad que se pueden alterar?
Mª Anabel Corcuera (Santander)

Aquí tienes un ejemplo sobre cómo funciona; para alterarlo, revisa la historia de Anju y Kafei.

DÍA 1. Día normal
- 6:00 AM. Vestíbulo Posada del Puchero. Atender a los clientes.
- 10:55 AM. Cocina Posada del Puchero. Le hace la comida a la abuela.
- 12:00 PM. Habitación abuela de Anju. Lleva la comida.



- 1:00 PM. Habitación para empleados. Lleva la comida.
- 1:50 PM. Vestíbulo Posada del Puchero. Vuelve para atender al cartero.
- 8:30 PM. Vestíbulo Posada del Puchero. Cierra la puerta y nos echa con viento fresco.
- 9:05 PM. Habitación para empleados. Acostarse.



DÍA 2. Día lluvioso
- 6:00 AM. Vestíbulo Posada del Puchero. Atiende la madre de Anju.
- 11:30 AM. Este de la Ciudad Reloj. Pasear.
- 1:50 PM. Lavadero. Sentarse en un banco y pensar (si le preguntas se pone a llorar).
- 6:00 PM. Posada del Puchero. Acostarse.

DÍA 3. Día agitado
- 6:00 AM. Habitación para clientes. Barrer.
- 12:00 PM. Habitación para empleados. Toma un descanso.



- Descubre los puntos flacos de todos tus rivales, y aprende a sacarles partido.
- Consejos para que tu compañero de la CPU no te lleve por la calle de la amargura.
- Trucos, pistas ocultas, secretos inconfesables y muchas más historias...

Todas las claves para ser el número 1

MARIO TENNIS

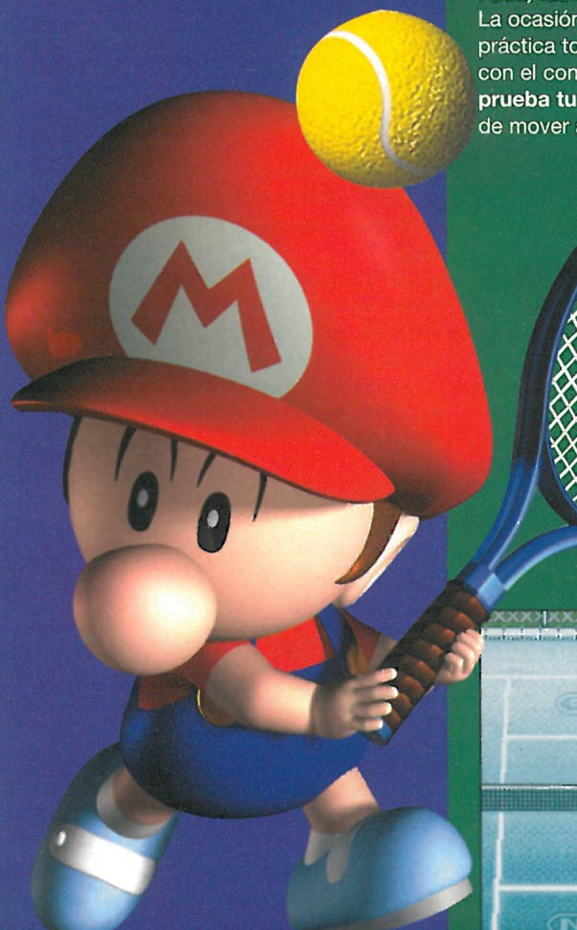
La edición MT de Game Boy nos tiene completamente enamorados. Nos reconocemos fieles a ella, y ¡a!y del que se atreva a quitarnos la consola. Y si es con el cartucho, ya sí que se la ha "cargao". Fruto de nuestro emperramiento con el juego son todos estos consejos, que hemos escrito con primor para que todos "caigáis" en esta tentación.

1 COMPETICIÓN INDIVIDUAL

Junior Class (3 sets)

PRIMER ENFRENTAMIENTO
•**Tipo de pista: Hard**
Fácil, fácil este primer encuentro. La ocasión idónea para poner en práctica todos los golpes y hacerte con el control de tu personaje. **Pon a prueba tu juego en red** y no dejes de mover a tu rival por la pista.

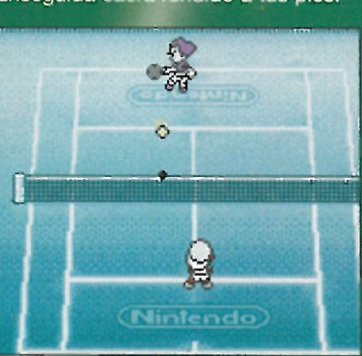








SEGUNDO ENFRENTAMIENTO
•**Tipo de pista: Hard**
Este **rival** tiene un **saque bastante pobre,** así que aprovéchate para ganarle los puntos al resto. Durante el partido, **sube a la red y atosígale** con constantes tiros cruzados. Enseguida caerá rendido a tus pies.



TERCER ENFRENTAMIENTO
•**Tipo de pista: Hard**
No tengas piedad con este pipiolo y **muévele por la pista desde tu línea de saque con tiros ajustados** a los **laterales.** Nuestro amigo tiene un **saque muy flojo** y lo más fácil es que le hinches a "returns aces" (endemoniados golpes de vuelta) enviándole un globo hacia su zona de saque. Garantizado.



CUARTO ENFRENTAMIENTO (CAMPEÓN JUNIOR)
•**Tipo de pista: Hard**
Este tipo es el campeón de la clase Junior (pantalla de arriba), tiene un **saque relativamente peligroso y golpea muy fuerte a la bola.** Pero por contra, es **bastante lento y reacciona tarde.** Cuando te agobie con sus subidas a la red, nada mejor que un globo bien dirigido para descongestionar la jugada. A continuación **métele una buena ración de dejadas** porque suele jugar desde el fondo, y acaba con él a base de rápidos y eficaces movimientos de lado a lado de la pista. Seguro que siguiendo nuestros consejos, la medalla Junior será tuya en un periquete.

Senior Class (3 sets)

PARTIDO DE PRÁCTICA

•Tipo de pista: Tierra

El rival entrena en una de las pistas más a la izquierda de la zona Senior. Es **rápido pero no tiene mucha fuerza. Atácale en la red,** y le obligarás a abusar del globo. Ocasión inmejorable para "regalarle" una abultada dosis de "smash aces".

PRIMER ENFRENTAMIENTO

•Tipo de pista: Tierra

Abusará del juego **desde el fondo de la pista,** así que dale en los morros con unas cuantas dejadas. Tiene un saque muy normal y un ataque en la red que puedes contrarrestar con globos a los laterales. Muévele por la pista y adiós, majo.



SEGUNDO ENFRENTAMIENTO

•Tipo de pista: Tierra

Tu rival reacciona tarde a las bolas cruzadas. Basa buena parte de su juego en el fondo de la pista, así que oblígala a subir a la red con muchas dejadas y muévela. No es muy potente y en multitud de ocasiones te devolverá la bola en globos fáciles. "Smash aces" a mansalva.



TERCER ENFRENTAMIENTO

•Tipo de pista: Tierra

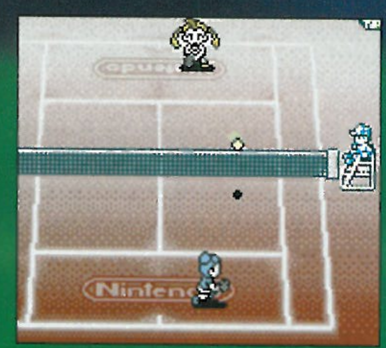
Cógele el punto a los controles y apura cada golpe, porque este rival te abre las puertas de la siguiente copa del juego. Veamos, **tiene un saque normal, reacciona con agilidad y es muy rápido.** Centra su juego en golpes desde la línea de saque y el fondo, y aguanta bastante bien cuando sube a la red. La fórmula para vencer consiste en **marearle con tiros fuertes y cruzados,** y las dejadas también te darán muy buenos resultados.



CUARTO ENFRENTAMIENTO (CAMPEÓN SENIOR)

•Tipo de pista: Tierra

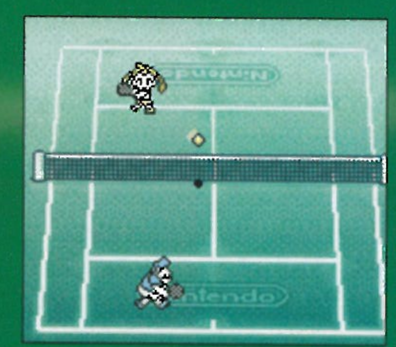
Te toca jugar contra la campeona Senior, que **saca con potencia y presiona bien subida a la red** con una notable agilidad. Moverla por la pista es más fácil de lo que parece, y con una **buena ración de dejadas** estará a tu merced: si te las devuelve, crúzale la bola con fuerza hacia el lado opuesto. **Juega pegado a la red** y te la merendarás sin apenas esfuerzo. La medalla Senior se abrazará a tu cuello.



Varsity Squad (3 sets)

PARTIDO DE ACCESO AL TRAVELLING TEAM

•Tipo de pista: Hierba



Nuestro amigo es potente, pero eso va en detrimento de su velocidad. Un golpe ganador es moverle con una dejada y después cruzarle la bola con fuerza. No obstante **prefiere moverse en la red,** con lo que es fácil sorprenderle con tiros ajustados hacia los laterales. **Resta su servicio con globos,** es lo más efectivo para anular su saque e hincharle a "return aces". Cuando acabes con él, al fin formarás parte del "Travelling Team".

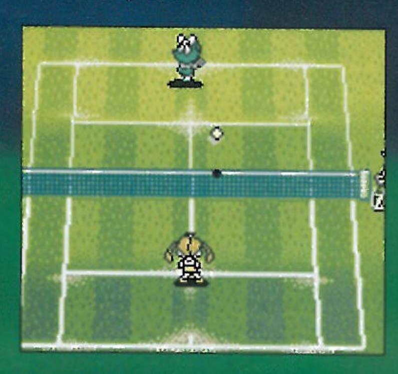
Open Island (5 sets)

Llego la hora de la verdad. A partir de ahora, deberás **esforzarte y no perder nunca la concentración** para ganar este torneo. Open Island te ofrece **cuatro duras rondas** en las que se dirimirá el campeón, y la victoria se vende muy cara. Aquí tienes los consejos para derrotar a los rivales más difíciles. Síguelos a pies juntillas, y no habrá quien te tosa. Palabra de NA.

PRIMERA RONDA (SAMMI)

•Tipo de Pista: Hierba

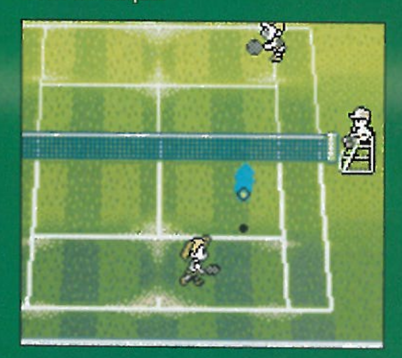
Tiene un saque normal, pero es **muy rápida y reacciona de maravilla,** especialmente desde el fondo de la pista. Oblígala a subir con sendas dejadas, y **atosígala en la red** intentando cruzar siempre la bola hacia el lado opuesto. **No la dejes tomar la iniciativa** o te pondrá en serios apuros.



SEGUNDA RONDA (SPIKE)

•Tipo de Pista: Hierba

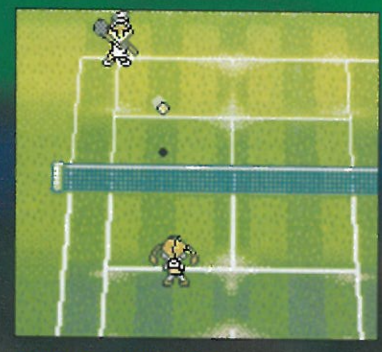
Más que de su irregular saque, deberías **preocuparte por el efecto que imprime a la bola.** El penúltimo rival suele jugar desde el fondo, y lo más conveniente es **no dejarle respirar con un contundente juego en red** y tiros cruzados desde tu línea de saque.



SEMIFINALES (EMILY)

•Tipo de Pista: Hierba

Es una jugadora muy completa. Tiene **potencia y un saque fuerte, reacciona bien y aguanta los puntos** con firmeza. De nuevo la clave está en las **dejadas y el juego en red.** No dejes de moverla con "drops" y tiros cruzados. Eso sí, no te descuides por que si la das cancha termina friéndote.



FINAL (A. COSTELLO)

•Tipo de Pista: Hierba

Este tío te deja jugar: su estilo es bien mediocre. Juega desde el fondo y tiene un saque normal, pero responde bien a tus golpes. Juega desde la red y desde el fondo, le desconcertarás.



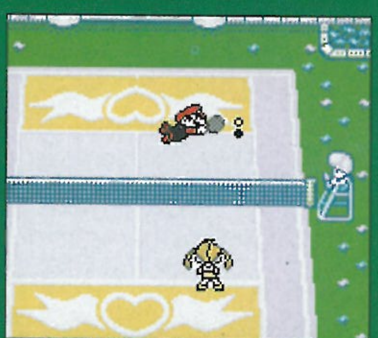


Peach's Castle

PARTIDO CONTRA MARIO

•Tipo de Pista: Peach's Castle

Para tratarse de Mario, hay que reconocer que **su saque es flojo,** pero esto lo compensa con un



equilibrado juego desde la línea de saque y una excelente reacción a tus golpes. No es fácil sorprenderle, pero con un sólido juego desde tu zona de saque y bastantes subidas a la red, tendrás alguna oportunidad.

2 COMPETICIÓN A DOBLES

Dobles, Junior Class,

Tres partidos en esta categoría al mejor de 3 sets.
•**Tipo de Pista: Hard**

Senior Class

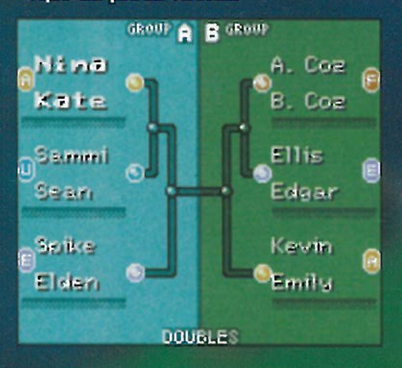
Tres partidos en esta categoría al mejor de 3 sets.
•**Tipo de Pista: Tierra**

Varsity Squad

Un partido al mejor de 3 sets.
•**Tipo de Pista: Hierba**

Open Island

Tres rondas al mejor de 5 sets en cada una.
•**Tipo de pista: Hierba**



Peach´s Castle (5 sets)

•**Contra la pareja Peach-Mario**
•**Tipo de Pista: Castle**
Cuidado con Peach. Pese a su "débil" apariencia, **juega de maravilla y sabe aguantar como nadie tanto en la red como desde el fondo.** Tampoco deberías subestimar su saque, que es bastante peligroso. Pon tu mejor juego sobre la pista y sigue los consejos que vienen a continuación

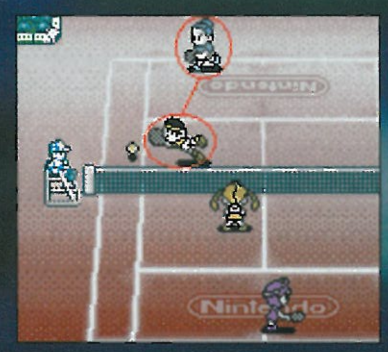


por si esta pareja de tenistas consagrados te da más guerrra de la que esperabas.

Consejos para los dobles

Los partidos de dobles requieren **mayores dosis de concentración que los individuales, buenos reflejos** y también un mínimo de suerte, por qué no. Son **largos y muy disputados,** aunque los puntos se juegan muy rápido: cuatro jugadores en pista estrechan mucho los espacios. Por si fuera poco, tener un compañero/a controlado por la CPU complica más las cosas.
Por eso hemos pensado que si no quieres pasarte todo el partido echando pestes sobre tu colega, te vendría bien leer las siguientes informaciones al respecto:

Nina/Alex al servicio. Tu **colega presionará en la red y a ti te tocará jugar desde el fondo,** pero no dudes rápidamente en subir si la cosa se complica. Cuanto mejor hayas definido los parámetros de Kate/Harry, más rápido resolverán sus puntos arriba. Por eso es importante no olvidarse de nuestros compañeros a la hora de repartir los puntos de experiencia.



Kate/Harry al servicio. Te toca **presionar arriba.** Cuando el rival te devuelva la bola desde el fondo, intenta cruzarla inmediatamente pegado a la red. Las **dejadas hacia fuera** normalmente vienen de fábula, ya que son difíciles de alcanzar si el riva está en el fondo de la pista (debes evitar tener al contrario frente a ti, cosa no muy difícil en los primeros partidos).

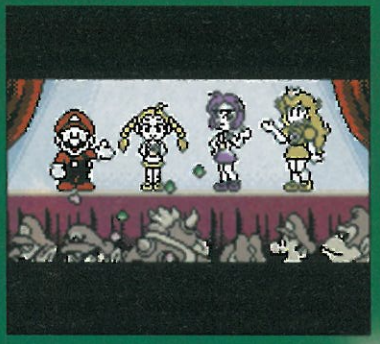
Nina/Alex al resto. En Junior y Senior te será sencillo **meter buenos restos y así ganar puntos** fácilmente. Pero a medida que avanzamos, la cosa cambia y lo más normal es que te la devuelvan sin complicaciones. La mayoría de las veces restarás y acto seguido tu compañero subirá a presionar, con lo que no te quedará más remedio que **jugar desde el fondo.** En ese caso, actúa como cuando te toca sacar.

Kate/Harry al resto. Preocúpate de subir y, cuando tu colega reste, **ponte frente a tu rival en la red** - será él quien normalmente devuelva la bola- y **crúzasela con decisión** para ganar el punto rápidamente. Lo normal es que pilles a contrapié al jugador contrario que está detrás, con lo que no podrá llegar.



•Durante el partido, **busca el juego en red** a la mínima oportunidad y aprovecha que **tus rivales se sitúan en paralelo** para cruzar la bola o hacer una buena dejada. Puntos ganadores ambos dos.
•Recuerda que **sobre las pistas de tierra las dejadas son ideales.**





3 TRUCOS Y CONSEJOS

El espíritu del lago

Cuando te pongas a **ver el final del juego,** tras derrotar a Mario (o a Mario-Peach en dobles) seguro que una imagen llamará tu atención: se trata de **un personaje sobre el lago.** Pues bien, para descubrir a este personaje durante la partida, debes **equiparte la raqueta de hierro que conseguirás tras entrar en el Travelling Team** e ir hacia el lago. Verás a un chaval entrenando. **Habla con él y te preguntará acerca de su swing. Responde "No"** y te dirá que tu swing es todavía más lento antes de irse. Entonces se te presenta una prueba que consiste en **aporrear el botón A en 10 segundos.**
•Si lo pulsas 100 veces o más, recibirás la **Raqueta de Plata.**
•Si lo pulsas 150 veces o más, recibirás la **Raqueta de Oro.** Ésta es sin duda la mejor raqueta, y te va venir de perlas para **superar las pruebas de la zona de entrenamiento** (la zona donde está precisamente el lago) y en los partidos normales, ya que **mejora tu saque notablemente**. Vamos, que te vas a hinchar a "aces".

•**Incovenientes:** Sólo podrás conseguir una de las dos raquetas.



Si quieres hacerte con la de oro, deberás pasar la prueba (golpear



150 veces el botón A en diez segundos) a la primera. Vas a sufrir de lo lindo, pero por si llegas a dudar de que sea posible, te diremos que sí, que es posible lograrlo (y esta pantalla así lo atestigua) por difícil que parezca. Todo es cuestión de perseverar.





Pistas secretas

- **Tropics Court:** Completa los tres niveles en el mini-juego de Baby Mario.
- **Jungle Court:** Lo mismo pero en el mini-juego de Donkey.
- **Castle Court:** Te toca batir el récord en el minijuego de Luigi.
- **Start Court:** Deberás tener completa la opción Clear Status que está dentro del menú Status.
- **Warehouse Court:** Deberás vencer a Mario con Donkey, Peach, Baby Mario, Luigi y el propio Mario, en el modo exhibición.

Personajes secretos

EN TOTAL HAY 35

- **Veinte** de ellos son los **estudiantes que irás desbloqueando** a medida que los venzas en los diversos encuentros de las categorías Junior, Senior y Open Island (lo que te hemos explicado hasta ahora).
- **Seis son tus personajes,** es decir, el personaje principal en cada uno de los tres bloques para guardar partida, más su correspodiente pareja de dobles.
- Y para redondear, los **nueve restantes son personajes clásicos del mundo Nintendo. Baby Mario, Donkey y Luigi** ya están desde el principio, así que nada. A **Mario** lo conseguirás completando el juego en modo individual, y a **Peach** haciendo lo propio en dobles. Para conseguir a **Yoshi, Waluigi, Bowser y Wario** tendrás que utilizar el Transfer Pak (versión USA). Además, desbloquearás sus minijuegos.

Training Center

MINI-GAME 1

Los paneles de las flechas.



Level 1
- Golpes: 50.
- Exp: 315.

Level 2
- Golpes: 50.
- Exp: 415.

Level 3
- Golpes: 50.
- Exp: 515.

Level 4
- Golpes: 50.
- Exp: 1015.

MINI-GAME 2

Devolver las bolas del robot.

Level1
- Bolas: 15.
- Exp: 102.

Level 2
- Bolas: 30.
- Exp: 204.

Level 3
- Bolas: 60.
- Exp: 409.

Level 4
- Bolas: 100.
- Exp: 715.

GOLPES
- Botón A: Topspin.
- Botón B: Slice.
- A + B (a la vez): Power Shot.
- A (pulsado) + B: Globos.
- B (pulsado) + A: Dejadas.
- A + B (en el servicio): Power shot en el servicio.
- B, B (en el servicio): Saque fuerte.
- A, A: Saque normal.

- Te ofrecemos los mapas de los niveles más complicados.
- Descubre para qué tanto barril, quién somos y hacia dónde vamos.
- ¿Donkey o Diddy? No en todas las fases funcionan igual.
- Bumble B y Gnawty esperan que les des una tunda.

No te andes por las ramas y sigue esta guía

DONKEY KONG COUNTRY

SEGUNDA ENTREGA

Tras hacernos con el control de los dos monos, y dejar a Necky, el enemigo del segundo mundo, por los suelos, afrontamos dos nuevos niveles. En uno nos toca surcar selva y cielo; en el siguiente empezaremos en la nieve y terminaremos por las nubes. El caso es divertirse, ¿no?

3ER MUNDO

NIVEL 1: Cultura buitre

Toma de contacto con este nuevo mundo que, como bien indica el nombre de la fase, está **plagado de buitres.** ¿Ves a ése lanzando cocos encima de un neumático? Pues empuja el neumático hasta el borde de la plataforma (el buitre te lo cargas antes) más o menos debajo de esta fila de bananas (1). Arriba hay un **bonus oculto** donde conseguir una **vida extra,** y si andas con ojo, antes del propio buitre hay una **letra K oculta bajo el suelo.** Algo más adelante, salta desde la plataforma sobre ese "sospechoso" trozo de suelo, y aparecerá un **barril** que sencillamente **debes estrellar contra esa pared** (2) para hacerte con otro bonus secreto. Te las verás en zonas en las que posiblemente tu contador de vidas se verá algo reducido (3), pero este juego "apenas" acaba de empezar.



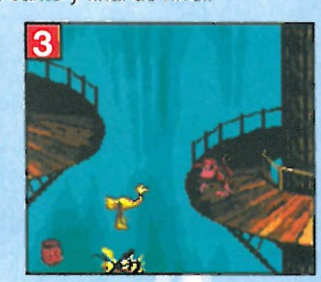


NIVEL 2: Pueblo árbol

Barril de bonus al comienzo: ¿cómo conseguirlo? Avanza unos pasos hasta que **aparezca un buitre** y vuelve atrás para **saltar sobre él** y alcanzar el bonus (1). Varias zonas de barriles te pondrán las cosas difíciles. Apréndete su rutina para superarlas (2), pero ten cuidado porque al más mínimo fallo... Ya casi en EXIT, hay icono de Expresso (3). Aplícate el cuento, **rueda con B y apura el salto.** Icono al canto y final de nivel.







NIVEL 3: Bosque frenético



Nivel muy movido, con muchas zonas de cuerdas, avispas y buitres que harán todo lo posible por evitar que llegues al final. Tras pillarle un poco el truco a eso de esquivar a las avispas mientras nos dejamos llevar por la cuerda, llegarás a una parte donde irá apareciendo progresivamente una **bandada de buitres**. Es aquí donde hay un **barril de bonus:** no lo dejes pasar (1). Una vez superado este mal trago, pasa de largo del siguiente barril que avistas y **elimina a todos los enemigos.** No salgas aún. Ahora que has limpiado el camino, debes dar marcha atrás y coger el barril de antes. Estréllalo contra la última pared para hacerte con un **nuevo bonus secreto** (2).

NIVEL 4: Templo tempestad



Eso está bien: un **icono de Rambi al comienzo.** Guay, **ayúdate de un castor para alcanzarlo** (1). Más vale que seas rápido desde ahora, porque los **castores subidos en las ruedas** te obligan a avanzar con prisa. Bueno, tampoco te aceleres tanto y haz caso de esta **fila de plátanos** para alcanzar un bonus (2). Aunque pases algún susto, no te olvides de ninguna letra, como esta **N** que está bajo el suelo (3).





NIVEL 5 : Banda orangután





1. **Salto difícil hacia la O.** El "truco" está en **rodar pulsando B** y, cuando superes el borde (con la sensación de que te vas a caer), pulsar el botón de salto. Después **consigue a Expresso** ahí arriba y ve a la izquierda. Tírate donde está el **barril DK** y planea hasta el otro extremo para alcanzar un jugosísimo **bonus secreto.**

2. **Un salto laaargo para alcanzar una zona secreta.** No te desesperes y aplícate lo de la letra O. Con maña llegarás al otro extremo sin apenas problemas. Ya sabes, no tengas miedo y apura el salto al máximo. En todo caso siempre te quedará **Expresso** para hacerlo más fácil.

3. Al principio parece que no puedes llegar, pero si haces uso de Expresso nuevamente y saltas mientras pulsas repetidamente el botón de salto, planeando llegas seguro.

4. Saca un poco tu instinto suicida y déjate caer por aquí. Eso es, no estás en el "otro mundo", sino en un lugar donde encontrarás **dos zonas ocultas,** nada menos. Afina tu puntería y **estrella el barril en esas dos paredes.** Por si fuera poco, el barril aún nos servirá para estrellarlo contra la última pared del nivel y coger el bonus final, antes de la salida.

NIVEL 6: Ciudad almeja

Nivel sencillo, casi de transición en espera de tu enfrentamiento con el jefe final de este mundo. Al poco del comienzo y tras una pared falsa hacia la izquierda, te esperan la **letra K y Enguarde** (1). El nivel transcurre plácidamente, aunque en algunas zonas los enemigos te disparan perlas. Cerca del final, píllate este **icono de Winky** (2) y bucea rápido hasta la salida.



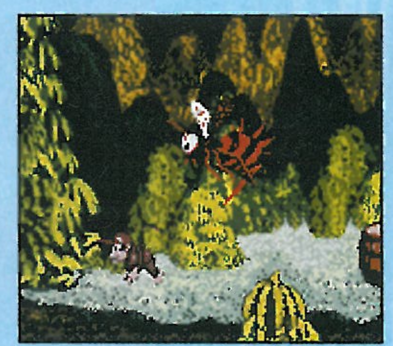


EN LA PÁGINA SIGUIENTE Nada del otro jueves... ¿acaso te parece importante saber cómo liquidar a Bumble B y Gnawty?

ENEMIGO FINAL: BUMBLE B

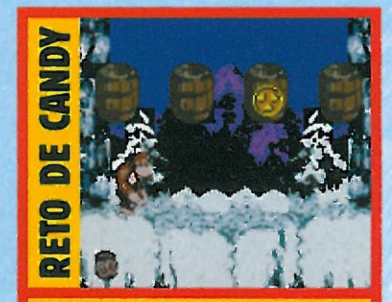
Este **enorme avispón** se mosqueará mucho si le **estrellas un barril en mitad de la cara** (bueno, tu también te enfadarías, ¿no?). Pues bien, cuando lo hagas se pondrá rojo como un tomate y comenzará a dar zumbidos arriba y abajo mientras va a por ti. **Rueda** cuando esté en lo más alto y mantente alejado de él. **Aumentará su velocidad,** así que agudiza tus reflejos. **Cinco barriles** y terminará rendido a tus pies.







RETO DE CANDY



¿Adivinas dónde está la moneda? Pues estás de suerte, porque es más una cuestión de azar que de agudeza visual. O tal vez una mezcla. En cualquier caso, tranqui si no lo consigues a la primera, puedes intentarlo las veces que quieras.

4TO MUNDO

NIVEL 1 : Barriles explosivos



Cuando un par de monos acostumbrados al calor de la selva tienen que enfrentarse al rigor del invierno, pueden pasarlo mal. **Suelos resbaladizos, peligrosas plataformas y mucho frío** es lo que este par de valientes deberán superar en este mundo. Y para no quedarte congelado y sin bonus, súbete al **iglú del principio de nivel y salta sobre el buitre** (1). Luego, algo más atrás del barril para salvar te espera **otro bonus** (2) donde hacerte con la **letra O.** En esta zona tírate abajo en línea recta para coger un **nuevo bonus oculto** (3). Lo mejor viene cuando llegas a este punto (4) y te lanzas sobre ese barril. Te pasarás el resto de la fase por la cara además de pillar la **letra K.**









RETO DE CANDY

Deberás completar los nombres de Candy, Funky y Cranky, en otras tantas ruletas donde las letras no dejan de girar. Hecho esto, la moneda DK será tuya y además recibirás un total de tres vidas extra. Un buen premio ¿no crees?



NIVEL 2 : Paseo deslizante

Al comienzo, ayúdate del **primer enemigo** para alcanzar una **cuerda blanca** que te llevará a este punto (1). Barrilazo al canto sobre esa pared para un bonus. Fíjate bien en la esquina superior izquierda: hay un **barril de bonus que te llevará prácticamente al final** de nivel. Si continúas adelante sin "trampa", no te olvides de estampar un barril contra la pared justo debajo de la **primera cuerda azul** que te encuentras (2). Pasado el barril de salvar, y tras hacerte con la **letra O** subiendo por esa liana medio escondida, verás una zona de **lianas blancas:** por la tercera vas a un bonus (3). Ve después hacia la derecha y sube por la liana para coger la **letra N,** junto al barril DK. Ojo con las tres avispas dicharacheras (4).









NIVEL 3 : Callejón de hielo



1. Desde el punto de partida ve a la izquierda y salta después del barril DK. Al otro lado te esperan la **K y Expresso,** el avestruz, de gran ayuda para atravesar buena parte del nivel.

2. Un poco más adelante **salta sobre estos dos buitres para alcanzar el barril de bonus.** Procura atinar, porque para reintentarlo tendrás que empezar desde el principio.

3- El suelo resbala y es peligroso no estar atento a los saltos. Observa ese barril de bonus, rueda desde la plataforma y apura el salto en el borde para llegar ahí arriba, si no mides bien la distancia, acabarás cayendo al vacío por un inoportuno resbalón.

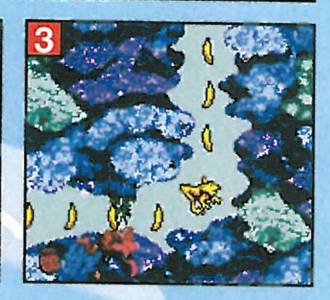
4. **Letra G** a la vista, pero las plataformas se hacen estrechas y peligrosas lo que convierte un salto aparentemente fácil en algo más complicado. Calcula bien la posición de la plataforma de abajo y da un salto largo a por la letra. No resbales porque el final de nivel está ahí mismo.

NIVEL 4: Croctopus te sigue

¿Buscabas algo más de acción y riesgo? Pues tranquilo porque los **Croctopus te pondrán las pilas** durante toda la fase. Los muy pesados no dejarán de perseguirte, haciendo que contengas la respiración. En cualquier caso, esta fase no tiene mucho misterio. En la primera zona, donde dos barriles te impulsan, hay una pared falsa. Atraviésala (1) y pasando por un barril DK, llegarás a la **letra O** (2). Luego, y superado el barril de salvar, tal vez no deberías pasar por alto ese **icono de Winky** (3), ya sabes que nunca vienen mal, ¿verdad?

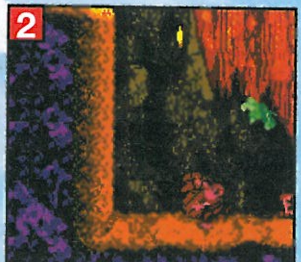






NIVEL 5: Dilema de antorchas





Muchas **plataformas** con enemigos de los grandes y un **barril de combustible** encendido a cada lado, prometen ponerte en más de un aprieto. Sería mejor que superaras estas zonas **con Donkey,** ya que con él te desharás de ellos fácilmente. Algo más adelante del barril de salvar, encontrarás la **primera zona de bonus oculta.** Estrella contra esa pared el barril que se encuentra justo arriba (1). Y ya en la última pared de la fase, al lado del cartel de EXIT, se encuentra el **segundo bonus oculto** (2). Para abrir la pared tienes que coger el barril de arriba y esquivar de un salto a ese **último enemigo gris** en forma de rueda con pinchos. La **Letra G** te espera para darte las buenas noches.

NIVEL 06: Puente de cuerda



Última fase de este mundo antes del enemigo final, y además **no muy complicada.** Tal vez un par de **zonas con avispas** de por medio te den algún susto; debes calcular bien el salto desde el neumático para esquivarlas sin un solo rasguño. Al poco de empezar ves un **fila de plátanos** encima de un neumático. Déjate caer hacia la izquierda para coger un **bonus** (1) en el que además encontrarás a **Winky** (2). El siguiente bonus lo encontrarás en una zona que debes superar saltando sobre tres neumáticos. El objetivo está más o menos hacia el centro y no te será difícil alcanzarlo (3).



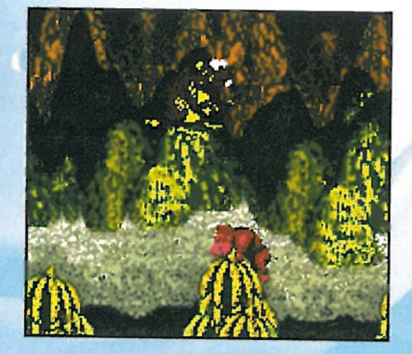




ENEMIGO FINAL: DESTROZO DE GNAWTY

Hombre, pero si es **Gnawty de nuevo.** Pobre, se le ha subido a la cabeza que puede acabar con nosotros y está empeñadísimo. Para bajarle los humos, **golpéalo y esquiva su salto:** dará tantos saltos como golpes le vayas dando. Cuando ya casi lo tienes vencido, va a mucha velocidad y hay que agudizar los sentidos. Nada tan fácil como golpearlo **cinco veces** para dar por terminado este frío mundo.









- Mapas, paso a paso y objetivos de tres nuevos niveles.
- Cómo y dónde conseguir las mejores armas.
- Ya nos falta poco para terminar la aventura...

Vamos a salvar el mundo otro ratillo, ¿no?

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

SEGUNDA PARTE

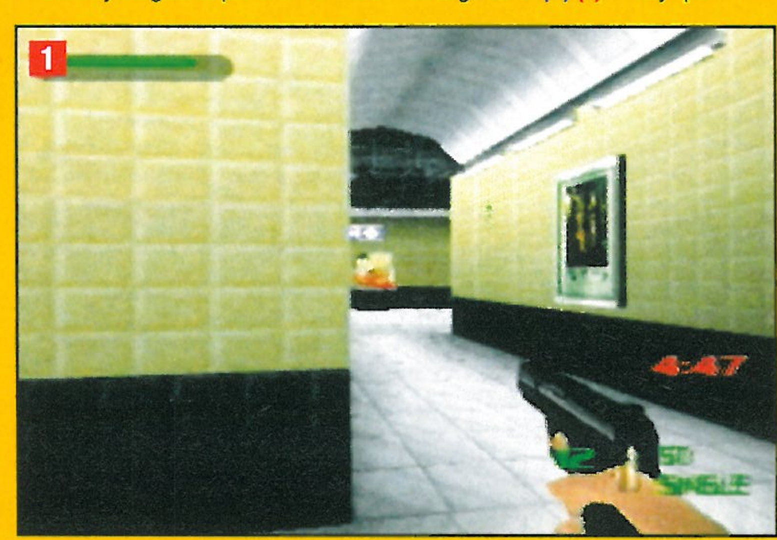
Ya se llega lo bonito, ya. En estas páginas te vamos a explicar cómo colarte en el metro sin pagar, cargarte a 500 "mendinas" sin bajarte de tus esquíes, o infiltrarte sin ser visto para repartir collejas por la espalda y a traición.

FASE 4 UNDERGROUND UPRISING

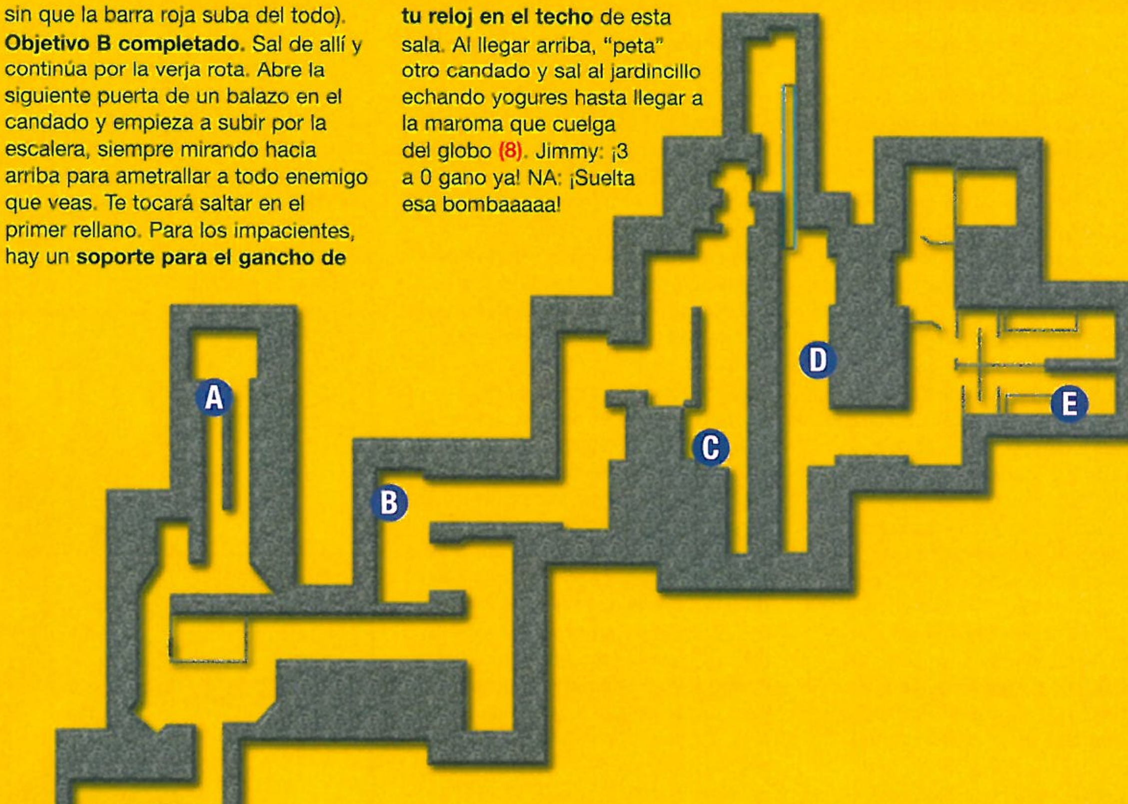
Avanza y dobla la esquina (1) de modo que sólo veas la ventanilla de la derecha. Espera a que pase el primer civil para **disparar ligeramente a la derecha del terrorista** que ves en la ventanilla. Si lo has hecho bien, **el ordenador** que hay allí **explotará** causando la **muerte de los dos enemigos.** Al salir, un enemigo te atacará por la izquierda. Avanza por el corredor de la izquierda hasta que veas las **escaleras mecánicas.** Cárgate al indeseable que sube y equipa la **Mágnum** (hazlo siempre que haya rehénes). Abajo te esperan dos rehénes y dos terroristas (2). Pégate a la barandilla derecha de las escaleras, para que el rehén no se interponga en tu campo de visión, y reparte un balazo a cada terrorista (A). Vuelve a las taquillas y sigue por la derecha. Antes de bajar tendrás que cargarte a otro más y, según bajes, saldrán otros tres. Ametralladora para todos. Abajo, a la derecha, espera otro par. Sigue por la izquierda, dobla la primera esquina y mira a tu derecha. Avanza lateralmente hacia la izquierda hasta que veas al primer enemigo (B), escondido tras una **máquina de refrescos** (3). Balazo de mágnum. Siempre debes **atacar a los terroristas con rehénes de uno en uno,** porque, si el resto no te ve, no disparará ni sacrificará a los prisioneros. Gira ahora a la derecha y despacha al otro. Baja por las escaleras y nada más doblar la esquina, pégate a la izquierda. Así evitarás que la gente se interponga en tu campo de visión. Destroza al enemigo que corre detrás de ellos y a los dos que esperan al doblar la esquina. Mágnum al canto. Asómate al andén y cárgate al primero. Avanza lateralmente poco a poco hasta que veas al siguiente secuestrador (4). Cuando haya caído, sal al andén pegado a la pared y colócale un tiro certero al del fondo (C). Dirígete al extremo izquierda del andén y cruza la vía, cuidando de que no te atropellen, primero hasta el hueco de enfrente y luego hasta la puerta que hay a continuación (5). Ábrela y cruza el almacén para encontrarte con un vagón parado y dos terroristas. Elimínalos y respira hondo, porque cuando salgas por el otro lado, tendrás que recorrer el andén de tu izquierda repartiendo una bala a cada uno de los tres terroristas que hay a lo largo de él (D) (6). Y hay que

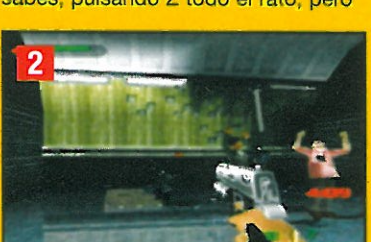
OBJETIVOS

- **Rescatar a los rehénes.**
- **Desactivar la bomba de los terroristas.**
- **Perseguir, pero no eliminar, a la mujer asesina.**
- **Evitar bajas civiles.**

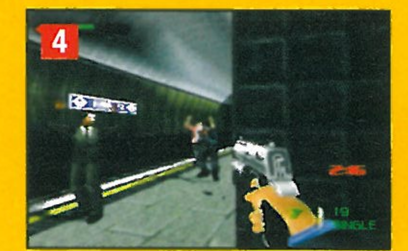


hacerlo lo que se dice DEPRISA o matarán a los rehénes. **Objetivo A completado.** Sal de allí, dobla la esquina y elimina a otros dos. Métete en el servicio de caballeros, elimina un terrorista al entrar, otro escondido en los primeros servicios y otro tras éstos. **La bomba está en el último servicio (E) (7).** Utiliza el **"Bomb Disposal Kit"** para desactivarla (ya sabes, pulsando Z todo el rato, pero sin que la barra roja suba del todo). **Objetivo B completado.** Sal de allí y continúa por la verja rota. Abre la siguiente puerta de un balazo en el candado y empieza a subir por la escalera, siempre mirando hacia arriba para ametrallar a todo enemigo que veas. Te tocará saltar en el primer rellano. Para los impacientes, hay un **soporte para el gancho de tu reloj en el techo** de esta sala. Al llegar arriba, "peta" otro candado y sal al jardincillo echando yogures hasta llegar a la maroma que cuelga del globo (8). Jimmy: ¡3 a 0 gano ya! NA: ¡Suelta esa bombaaaaa!

















FASE 5 COLD RECEPTION

Comienza la historia tranquilita, de modo que aprovecha para acelerar. Primera curva y tres enemigos. No olvides recoger el arma de alguno de ellos y equipártela. Si vas a toda pastilla, el misilazo que viene a continuación no te dará. Y cárgate al triste ése que anda por ahí solo. Otros tres tipejos a la entrada del túnel. Una vez dentro de éste, mantente mirando hacia delante y dispara. Esto es válido para los 5 primeros (9). Acto seguido, apunta a la esquina superior izquierda de la pantalla para acertar a un indeseable que tira a dar (10). Después de esto saldrás del túnel. Asegúrate que, para entonces, estés pegado al lateral izquierdo para coger el camino alternativo. Te llevará a un saltito donde tendrás que cargarte a un par de indecorosos antes (11) y después de caer. No vayas muy deprisa o pasarás por encima del **chaleco antibalas,** que es a lo que veníamos. Lo siguiente es un esquiador que cometerá el error de adelantarte. En el salto que viene a continuación,

OBJETIVOS

- **Proteger a Elektra del ataque terrorista.**
- **Destruir los depósitos de crudo de las torres 1 y 2.**
- **LLegar a la ladera de la montaña.**









TRUCO Termina el nivel Meltdown en modo Agente 00, y aparecerá un nuevo nivel multijugador: Golden Gun

mantente apuntando abajo y a la derecha para disparar en cuanto aparezca la moto (12). Otro saltito y estamos en la **primera torre de combustible.** Mantén tu stick presionado hacia la derecha y dispara al mayor grupo de barriles (13). Ahora llega una parte decisiva, con sus emboscadas y todo. Un poco más adelante encontrarás un par de enemigos más. Otro grupo de tres te espera detrás. Encárgate preferentemente de los que están en tu camino (ya, ya, en el camino están todos, pero nos referimos a los que se interponen en tu trayectoria) y luego de los que se encuentran en sitios altos, como rocas o cabañas, ya que suelen llevar armas de precisión. Hablando de tal, allí aparece la primera cabaña con dos enemigos en ella. Primero el de arriba y después el de abajo. El siguiente grupo de cabañas tiene truco. Ves los barrilitos de crudo que hay por allí, ¿no? (14). Asegúrate de disparar de lejos. Con el siguiente grupo, dispara a los de abajo y no te preocupes mucho del que está subido a la tubería. Una curvita con dos enemigos, un misilazo desde el aire (esquívalo manteniendo una velocidad razonablemente alta), y aquí está lo PEOR. Asegúrate de no fallar los tiros que dirijas hacia los **francotiradores en las rocas** (15) porque de lo contrario te van a freír. Si fallas, lo más apropiado es acelerar como un desgraciado hasta llegar al túnel. Un túnel, por otra parte, sin mucha complicación y un par de enemigos solamente. Nada más salir de él, vuelve a pegarte a la izquierda para coger el camino correcto, sin hacer mucho caso a los terroristas que no paran de disparar (16). Acelera y ya está. Un enemigo en la primera curva, dos en la segunda, y una rampa en la que no hay que pasarse de velocidad, porque debemos caer sobre el tejado de una cabaña a la par que matamos un individuo, y **coger otro chaleco** (17). Al caer, cuatro terroristas menos y, acto seguido, apunta a la izquierda para hacer estallar la segunda torre disparando a los barriles (18). Cruza el puentecito cargándote a un par de interfectos y dispara al motor de la moto de nieve, que así terminamos antes. A partir de aquí empezarás a encontrar grupillos de enemigos bastante peligrosos. Lo bonito es que la mayoría de ellos tienen una máquina cerca, y al lado un barrilete. Hazlos estallar de lejos para evitar complicaciones (19). Un saltito y otra moto de nieve al desguace te llevarán hasta las primeras líneas de resistencia. Estos enemigos dispuestos en fila se encuentran en lugares abiertos, de modo que si no caen todos, te podrán disparar mientras huyes. La última dificultad (y bastante puñetera, por cierto), es una línea de barriles al final de la fase. Cuando ya lo tienes todo hecho, pasas por allí y una bala enemiga te vuela por los aires. Revienta todos los que puedas de lejos. De nada.















FASE 6 NIGHT WATCH

Lo primero es darse media vuelta y **colocarle un microfonillo al teléfono** que hay en tu habitación. Abre la puerta del balcón y descuélgate hasta el suelo. Avanza de frente y revienta el candado que hay en la verja. Escóndete a la izquierda de la verja con tus **gafillas de visión nocturna** para ver dónde se encuentra el guarda. Cuando llegue a la verja, se dará la vuelta. Es el momento de cruzarla y bajar pegado a la izquierda, por donde los árboles (A). Mira a través del muro para ver donde está el guarda que da vueltas a la instalación de seguridad. Cuidando que no esté, avanza hasta la puerta del edificio, equipa el aturdidor del reloj y apunta al guarda antes de abrir la puerta (21). Así podrás aturdirlo antes de que dé la alarma. Acércate a él y ponlo a dormir a puñetazos. Haz esto con todos los guardias que se te crucen inesperadamente. Utiliza tu **Data Scrambler** en el pequeño módulo blanco del panel para desactivar las cámaras (22). Vuelve todo el camino hasta la verja y agáchate para avanzar pegado al muro de la izquierda, donde puedes ocultarte detrás de los matorrales (B). Pasa sin peligro al lado de los tres "pasmaos" que andan por allí y cruza los dos arcos. Ocasionalmente puede aparecer **Gabor** (23). En ese caso, vuelve a esconderte y espera a que pase. Dale su ración de puño al que está mirando a la piscina y continúa hasta el arco siguiente. Mira a través del muro y espera a que el guarda del pasillo del medio se gire para

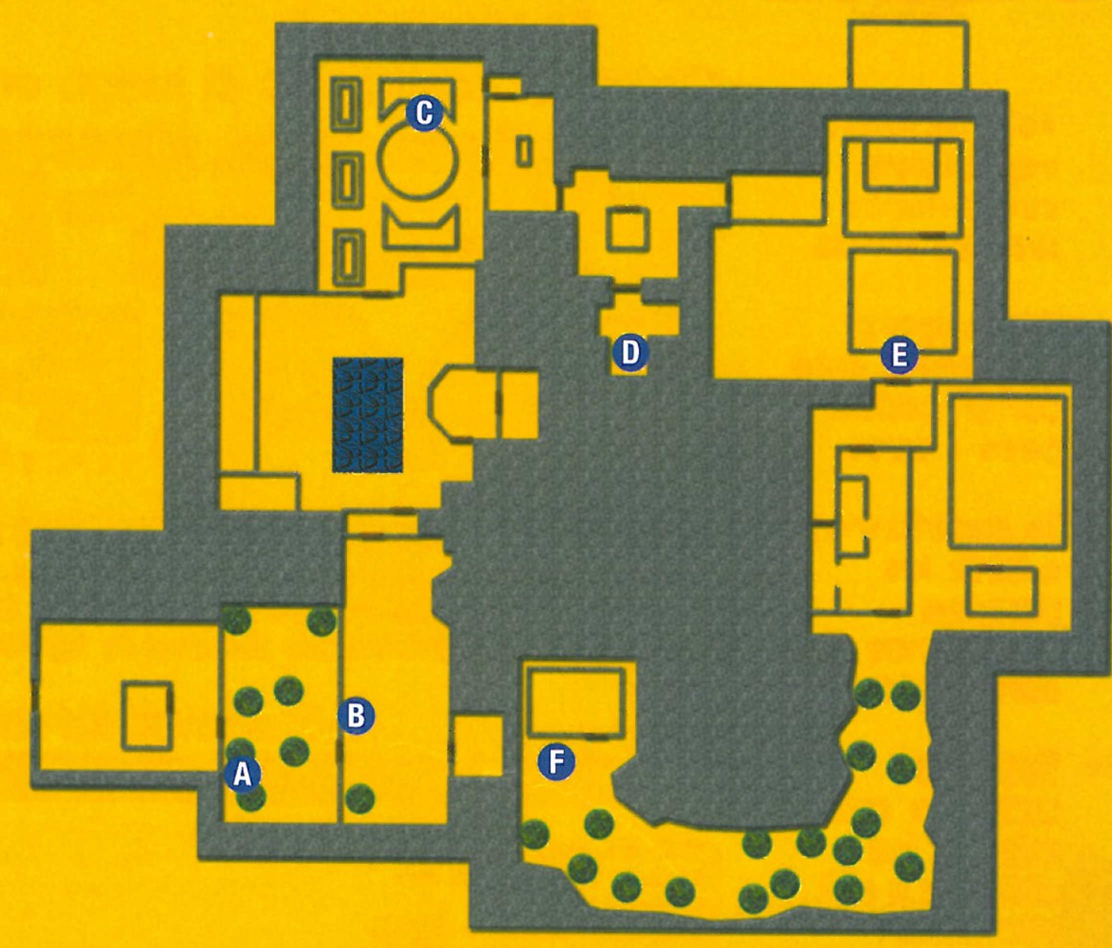
OBJETIVOS

- Evitar que alerten a Gabor.
- Evitar que alerten a Davidov.
- Evitar daños a inocentes.
- Pinchar los teléfonos.
- Fotografiar los documentos acusando a Davidov.



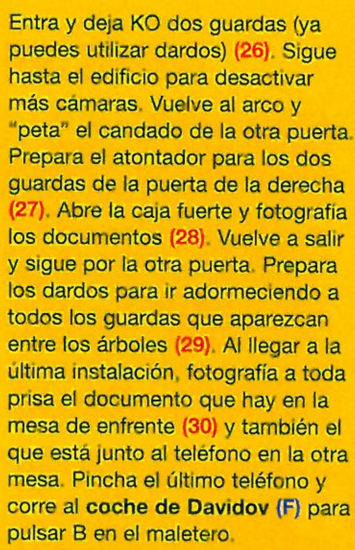


colarte por el pasillo de la derecha, siempre agachadito. Sigue a su paso hasta que sobrepase el segundo arbusto. Cruza entonces el pasillo central hacia la derecha y pégate a los arbustos (C) (24). Desde allí puedes ver una puerta un poco más adelante, a la derecha. Corre hasta ella cuando no pase nadie, ábrela y cuélate dentro. Es importante que no abras o cierres puertas consecutivamente, pues los guardas se alarman cada vez que lo haces y, si lo haces muy de seguido, te descubrirán. Abre la otra puerta pero no entres, espera a que los guardas se tranquilicen y cuélate para pinchar otro teléfono y seguir por la otra puerta de madera. Esquiva al guarda que da vueltas por este pasillo y entra en la puerta de la derecha para pinchar un teléfono más (D). Vuelve a salir y dirígete a la puerta del fondo. Ábrela, espera un poco y pasa después agachado. Podrás ver entre las columnas un par de guardas (25). Llega a la instalación (todo de frente) y desactiva las cámaras. Sigue hasta el arco del fondo (E) y dispara al candado de la verja, a tu izquierda.





Entra y deja KO dos guardas (ya puedes utilizar dardos) (26). Sigue hasta el edificio para desactivar más cámaras. Vuelve al arco y "peta" el candado de la otra puerta. Prepara el atontador para los dos guardas de la puerta de la derecha (27). Abre la caja fuerte y fotografía los documentos (28). Vuelve a salir y sigue por la otra puerta. Prepara los dardos para ir adormeciendo a todos los guardas que aparezcan entre los árboles (29). Al llegar a la última instalación, fotografía a toda prisa el documento que hay en la mesa de enfrente (30) y también el que está junto al teléfono en la otra mesa. Pincha el último teléfono y corre al **coche de Davidov (F)** para pulsar B en el maletero.

















- Asignaciones especiales, como nunca las has vivido.
- Cómo lograr los cheats más complicados, paso a paso.
- Te desafíamos a batir los tiempos que hemos conseguido.
- Todos los datos de cada misión, los detalles y mil secretos.

Objetivo: completar el juego en Agente Perfecto

PERFECT DARK

TERCERA PARTE y FINAL

A continuación vamos a contarte cómo superar las Asignaciones Especiales en Agente Perfecto. Una vez terminado el juego, aún te quedan los retos que plantean algunos cheats. Para que aprendas a obtenerlas, te explicamos dos especialmente seleccionadas del nivel de Agente Perfecto.

ASIGNACIONES ESPECIALES

1. VENGANZA DE MR. BLONDE

En esta misión adoptas el papel de un **Mr. Blonde que tiene que secuestrar a la incompetente Cassandra De Vries** para llevarla ante la justicia Skedar. Esto ocurre dentro del argumento del juego, antes de la misión 8 (NAVE DE ATAQUE: ASALTO).

Empiezas en la planta baja del edificio dataDyne e inmediatamente debes girar a la izquierda y avanzar por el pasillo hasta llegar a la esquina en la que están las **guardias de dataDyne** [1]. En ese momento pulsa START, **activa el dispositivo de ocultación y cambia a la Bomba Skedar.** Ahora corre a toda velocidad hacia al ascensor que da acceso a los laboratorios de investigación (recuerda la misión 1) y en cuanto llegues [2] podrás leer **"OBJETIVO 1: COMPLETADO".** A partir de ahora tienes **4:00 minutos** para completar la misión. Da media vuelta y corre hacia el ascensor de la derecha que hay al final de las escaleras. Ahora **lanza sobre el ascensor de la izquierda la BombSpy y déjala allí.** Si has sido rápido podrás entrar en el ascensor de la derecha y desactivar el dispositivo de ocultación. Por lo general, justo al entrar en el ascensor la puerta se cerrará y empezará a subir, pero si llegas tarde puedes intentar llamarlo y esperar. Hagas lo que hagas **debes conservar entre 9 y 14 segundos de tiempo de ocultación para la parte final.**

Cuando subas en el ascensor, cambia a la BombSpy y en cuanto veas que aparece una guardia (el capitán) dentro del ascensor de dataDyne [3], hazla estallar. Poco después en pantalla aparecerá el satisfactorio mensaje "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Colocar explosivos en ascensor del lab. (en Agente Especial y Perfecto).
2. Eliminar al capitán de dataDyne (en Agente Perfecto).
3. Buscar/guiar a Cassandra al helipuerto (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Mauler, Bomba Skedar, BombSpy, Dispositivo de Ocultación (30 seg.), CMP 150 (doble), Falcon 2 (doble), DY357 Magnum, Escopeta, Bomba-N.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
- Debes completar el juego en el nivel Agente o superior.

CONSEJOS
- Usa el truco de la BombSpy y administra el tiempo de ocultación.


1

En cuanto se abra la puerta del ascensor sal, gira a la izquierda y corre a la planta superior subiendo las escaleras. Gracias al truco de la BombSpy, es fácil llegar cuando esté abierta la puerta del ascensor en el que subió el capitán de dataDyne. Entra. **Este ascensor te llevará a la planta donde está el despacho de Cassandra.** Elimina a todo lo que se mueva y entra para capturarla.

Cassandra dará la alarma al verte y te disparará (tranquilo, no te da). **Desármate, quítale el arma y el Mr. Blonde la obligará a ir al helipuerto.** No olvides utilizar los segundos de ocultación que te quedan para eliminar a los dos soldados de asalto que hay al final de las escaleras, o recibirás una lluvia de bombas-N. Cuando llegues al helipuerto con Cassandra [4] en pantalla aparecerá "OBJETIVO 3: COMPLETADO".


2


3


4

2. SOS MAIAN

En esta misión eres **Elvis, el guardaespaldas del Embajador Maian** para la Tierra y único superviviente del accidente que ha propiciado su captura. Debes **evitar que los humanos experimenten con los cuerpos y la tecnología Maian** y avisar a tus aliados del Instituto Carrington.

Empiezas en un **laboratorio del Área 51**, con poca salud debido al accidente. Activa la función de **DESARMAR,** deja que el primer técnico te vea y quítale la pistola en cuanto la saque. Ahora ve corriendo hacia la puerta metálica, ábrela, esquiva al siguiente técnico y coge la Psicosis sobre la mesa. Para salir puedes **disparar un dardo a un técnico** (para que cambie su concepto del bien y del mal) y de esta forma te ayudará a salir. Otra opción es eliminar a los técnicos y usar las pistolas que les quites para destrozar a tiros la camilla en la que estabas. Cuando explote, los cristales del laboratorio se romperán y podrás salir.

En cuanto veas al primer guardia elimínale y hazte con su **Dragón.** Tendrás que abrirte paso a través de la sala hasta llegar al pasillo y no olvidar que fuera hay un soldado patrullando. Cuando salgas, ve a la derecha y tira un **Dragón en modo AUTODESTRUCCIÓN** en el medio de los guardias que vigilan las salas de hibernación. Haz que te vean y huye para que, al intentar perseguirte, el Dragón explote y acabe con los dos [5]. Este truco podrás usarlo otra vez más adelante.

Ve a la **sala de hibernación** de la izquierda, abre la puerta, haz que te vean y sal corriendo al pasillo. Allí da media vuelta y tira otro Dragón hacia la puerta automática en cuanto se cierre. Cuando explote, acércate y recoge la **doble DY 357-LX.** Este arma y sus balas son especiales. Como sólo tienes una, resérvala para destruir la nave Maian de un tiro.

Ahora ve hacia el **laboratorio de autopsias, dispara sobre la camilla del embajador Maian** [6] y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 1: COMPLETADO". Recoge la munición de la Psicosis que hay por el suelo.

Tras avanzar un largo camino eliminando guardias por un escenario que conoces, en el momento que oigas una alarma estarás cerca de un agujero en la pared que da acceso al **almacén del Área 51.** Desde aquí tienes una posición muy ventajosa para disparar a los guardias de abajo antes de saltar [7]. Cuando hayas eliminado a todo el que veas, salta, continúa eliminado gente, sube en el ascensor y al salir gira a la derecha. Cuando abras la puerta metálica puedes lanzar un dardo de la Psicosis al guardia que está de espaldas. Así podrás entrar, desplazarte a la derecha y tener un buen ángulo de tiro con la DY 357-LX para destruir la nave Maian [8]. "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Sube rápidamente por la rampa de tu izquierda y avanza hasta el ascensor. Una vez en la planta superior, avanza eliminando guardias y técnicos. Finalmente llegarás a una sala con biombos de corcho que puedes destruir disparando. Detrás de los biombos, tras eliminar a dos técnicos más, podrás acercarte al ordenador y pulsar [9]. "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Sabotear experimento médico enemigo (en Agente Especial y Perfecto).
2. Destruir platillo Maian capturado (en Agente Perfecto).
3. Activar señal de socorro (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
• Psicosis, Tranquilizador, Falcon 2, Dragón, DY 357-LX (doble).

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
• Debes pasar el juego entero (incluyendo VENGANZA DE MR. BLONDE) en el nivel de Agente Especial o Perfecto.

CONSEJOS
• Usa la DY 357-LX para destruir el platillo Maian.


5


6


7


8


9

¡¡CHEATS Y CHEATS!! Los cheats más complicados están a tu alcance en las siguientes páginas. A por ellos.

3. ¡GUERRA!

Esta misión transcurre después de que **Joanna eliminara al Rey Skedar.** Unos sistemas de clonación han permitido la aparición de nuevos candidatos a rey.

En esta ocasión **eres un soldado Maian** y vas con un grupo de compañeros a **eliminar a los nuevos reyes Skedar. Si intentas cumplir los objetivos en el orden establecido** en el nivel de Agente Perfecto, el juego intentará destruirte por aplastamiento y lo conseguirá. Así que sigue nuestros consejos.

Al comenzar la misión **coloca tu Phoenix en la función de CARTUCHOS EXPLOSIVOS** y adelántate a tus compañeros a toda velocidad para despejar el camino de todos los Skedar que puedas. Cuando llegues a la sala con el primer Rey Skedar, párate en cuanto veas la pasarela transparente [10] y no vayas hacia él. En el momento en que aparezcan Skedars encima de la pasarela, da media vuelta y corre a toda velocidad hacia ella.

Para llegar a la pasarela transparente hay que atravesar una puerta que permanece cerrada mientras no elimines al primer Rey Skedar. Pero si eres rápido, puedes atravesarla cuando los Skedar la abren con la intención de cerrarte el camino en cuanto das media vuelta. Si lo consigues, llegarás fácilmente a la **sala del Rey Skedar 2** y te quedarán grandes posibilidades de terminar la misión.

Dirígete sin miedo a la **puerta en la que está el Rey Skedar 2** [11], ábrela y corre a la siguiente sala. Con un poco de habilidad y algo de suerte en la apertura de la puerta, podrás **esquivar a este rey sin recibir ningún daño.** Ya en la sala del **Rey Skedar 3** [12] podrás eliminarlo sin la feroz oposición que tendrías de soldados Skedar si hubieras intentado cumplir los objetivos en el orden establecido. Tras eliminar al Rey Skedar 3 en pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Da media vuelta y elimina al Rey Skedar 2 [13]. "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Vuelve a la sala del primer Rey Skedar y desde la posición que ves en la imagen, elimínalo [14].

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Eliminar al Rey Skedar (en todos los niveles).
2. Eliminar al Rey Skedar 2 (en Agente Especial y Perfecto).
3. Eliminar al Rey Skedar 3 (en Agente Perfecto).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Phoenix, Mauler, Calisto NTG, Segadora, Slayer.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
- Debes pasar el juego entero (incluyendo las misiones anteriores) en el nivel de Agente Perfecto.

CONSEJOS
- La misión es menos complicada si cumples primero el OBJETIVO 3, luego el OBJETIVO 2 y finalmente el OBJETIVO 1.





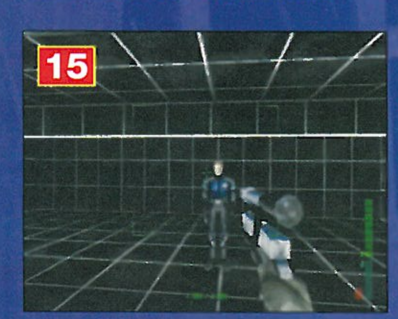






4. EL DUELO

Esta misión es un **duelo a un solo disparo contra tres personajes diferentes.** Es evidente que a estas alturas ya eres un experto Agente Perfecto y sabrás que debes moverte rápidamente usando el joystick y los botones C de tu mando. De modo que sólo debes completar los objetivos 1 [15], 2 [16] y 3 [17] para poder presumir de ser un auténtico Agente Perfecto. Cuestión de rapidez.





DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Derrotar al guardián de dataDyne (en todos los niveles).
2. Derrotar a Jonathan Dark (en Agente Especial y Perfecto).
3. Derrotar a Trent Easton (en Agente Perfecto).



ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (mirilla), DY357 Magnum, DY357-LX.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
- Completa el juego en Agente Perfecto y consigue medalla de bronce en todas las armas que puedes usar en el Campo de Tiro (normalmente te faltará el bronce con la DY357-LX).

LAB. DATADYNE: INVESTIGACIÓN en Agente Perfecto en 6:30

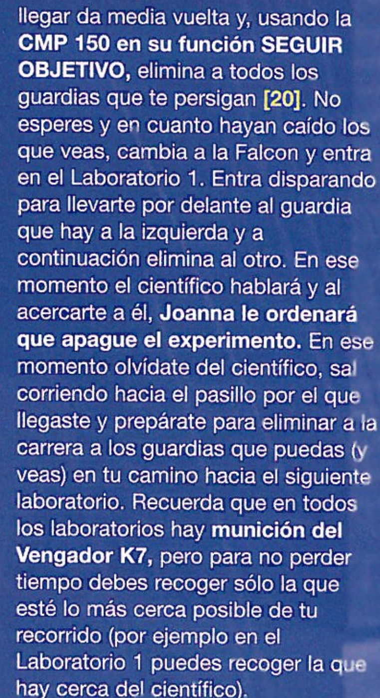
Muchos pensaréis que **realizar esta misión en menos de 6:30 y en Agente Perfecto es algo imposible.** Diréis que el recorrido es larguísimo, que hay muchos enemigos, que la parte final es complicada, etc. Es verdad, pero si piensas un poco, analizas la misión y la practicas como te explicamos, llegarás a la conclusión de que tardar menos de 6:30 en Agente Perfecto está chupado.

Nada más **empezar la animación, interrúmpela.** Estás en los **sótanos** del edificio, donde dataDyne tiene sus **laboratorios de investigación.** Sal del ascensor y gira a la izquierda. Avanza rápido por el pasillo y al girar a la derecha verás un guardia delante de una puerta metálica. Elimínale rápido con la **Falcon,** acércate a la puerta metálica y ábrela. Desde la entrada, dispara a los guardias que están dentro e intenta eliminar a la mayoría [18]. Justo cuando veas a tu izquierda que el **robot de limpieza** abre una **puerta secreta en la pared de madera,** síguele, baja la rampa hasta que veas una barandilla de cristal, dispara hasta romperla [19], salta y da media vuelta. Acércate corriendo al primer ordenador, pulsa y a continuación ve al siguiente y haz lo mismo. "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

No pares nunca, esquiva cualquier ataque y sal corriendo a la puerta secreta que abrió el robot de limpieza. Si eres rápido llegarás justo cuando el robot vuelva a abrirla en su camino de vuelta y podrás seguir adelante.

Avanza hasta llegar a la puerta que pone CAUTION. Tras ella está el **isótopo radiactivo,** cambia a la CampSpy y déjala abandonada delante de la puerta. En este momento **deberías llevar menos de 1:00 minuto de misión.**

Continúa avanzando hacia la puerta que pone **SECTOR TWO.** En cuanto la abras, dispara rápido y elimina al guardia. Avanza, abre la siguiente puerta, entra disparando y a toda velocidad avanza y gira a la derecha. Corre por el largo pasillo que te lleva hacia la puerta que ves al fondo (LABORATORIO 1). Antes de



llegar da media vuelta y, usando la **CMP 150 en su función SEGUIR OBJETIVO,** elimina a todos los guardias que te persigan [20]. No esperes y en cuanto hayan caído los que veas, cambia a la Falcon y entra en el Laboratorio 1. Entra disparando para llevarte por delante al guardia que hay a la izquierda y a continuación elimina al otro. En ese momento el científico hablará y al acercarte a él, **Joanna le ordenará que apague el experimento.** En ese momento olvídate del científico, sal corriendo hacia el pasillo por el que llegaste y prepárate para eliminar a la carrera a los guardias que puedas (y veas) en tu camino hacia el siguiente laboratorio. Recuerda que en todos los laboratorios hay **munición del Vengador K7,** pero para no perder tiempo debes recoger sólo la que esté lo más cerca posible de tu recorrido (por ejemplo en el Laboratorio 1 puedes recoger la que hay cerca del científico).

Al **Laboratorio 2** se accede por una puerta que está casi enfrente del pasillo que lleva al Laboratorio 1. Esquiva a todo el que no puedas eliminar, entra y ve a la plataforma que hay detrás de los ordenadores. Al llegar abajo, salta y elimina al soldado de asalto que está probando el Vengador K7 [21] y recógelo **(objeto experimental 1).** Ahora activa la CamSpy, a toda velocidad abre las puertas que la llevan hasta el isótopo y cuando llegue a la luz verde aprieta el botón Z. "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Cambia a la CMP 150 y elimina, sin escatimar munición, a los guardias que bajarán por la plataforma. Ahora sube en ella y cambia al Vengador K7. Es posible ahorrar algo más de tiempo recogiendo el K7 y volviendo inmediatamente a la plataforma siempre que no te persiga ningún guardia. Mientras subes hay tiempo para completar el OBJETIVO 1 y seguir tu camino.

Vuelve al pasillo principal, avanza hacia la siguiente puerta de la derecha y elimina con el Vengador K7 a los dos guardias que protegen el tercer laboratorio. Entra, recoge alguna caja de munición y dispara al cilindro de cristal que hay frente a la puerta. Recoge el **Visor Nocturno (objeto experimental 2),** vuelve al pasillo y avanza hacia la siguiente puerta de la izquierda disparando a la carrera para eliminar a dos guardias más. Entra en el Laboratorio 3, elimina al guardia de la izquierda y luego al otro. Acércate al científico y Joanna le obligará a apagar el segundo experimento. Ahora abre la puerta que hay detrás del científico y entra en la última zona del Laboratorio 3. Ve directamente al ordenador de la derecha y pulsa en él. Si no oyes el ruido de experimento apagado, continúa probando con el resto [22]. Olvida la alarma y en pantalla verás "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Vuelve al pasillo y dirígete a la puerta que pone **SECTOR THREE.** Cuando llegues a esta puerta, debes llevar un **máximo de 4:05 minutos.** Abre, elimina a los cuatro guardias que hay hasta la rejillas láser y espera a que pase el robot que te permite acceder a través de ellas. Cuando pases las rejillas, avanza rápidamente y elimina a los tres guardias que hay antes de llegar al sector de máxima seguridad. Abre la puerta, entra, elimina al soldado de la izquierda y luego al de la derecha. Antes de usar el ordenador de la sala, colócate en la puerta por la que entraste y, mirando a la puerta de

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

1. Holografiar isótopos radiactivos.
2. Iniciar ciclo de mantenimiento de seguridad.
3. Detener los experimentos.
4. Obtener experimentos tecnológicos.
5. Localizar al doctor Caroll.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

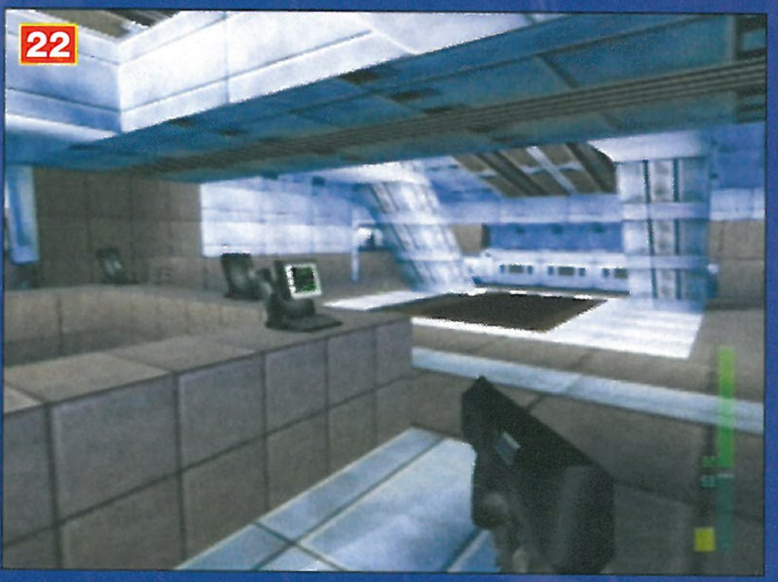
- Falcon 2, Conector de Datos, CamSpy, CMP 150 (doble), Mina de Proximidad, Vengador K7 (objeto experimental 1), Visor Nocturno (objeto experimental 2), Dragón, Escudo (objeto experimental 3).

CHEAT QUE VAMOS A CONSEGUIR

- Agente Perfecto en 6:30 : Pugilista (Truco de Compañeros).


20


21


22


18

19

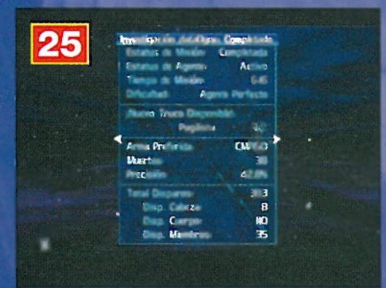
enfrente, lanza el Dragón contra ella (modo AUTODESTRUCCIÓN) [23]. Así evitarás ser sorprendido por la espalda, mientras usas el Conector de Datos. Cuando desbloquees la puerta corre como el viento hasta la puerta del **SECTOR FOUR.** En este punto, estarás en tiempo de cheat si llevas **5:30 minutos** de misión.

Entra corriendo y ve a la puerta de la izquierda. Corre disparando al soldado que se pondrá delante, abre la puerta, avanza, elimina a otros tres soldados, continúa y recoge un escudo (objeto experimental 3) [24]. "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Vuelve por donde viniste y continúa disparando para eliminar a los soldados que queden. Ve hacia la puerta de la izquierda, ábrela, destruye las ametralladoras encima de cada arco y avanza hacia la puerta del fondo. Con poca salud que te quede puedes aguantar los disparos de la ametralladora que hay detrás del primer arco. Abre la puerta del fondo y aparecerá en pantalla "OBJETIVO 5: COMPLETADO". Después, podrás leer **Nuevo Truco Disponible: Pugilista** [25] (¿puedes batir el tiempo de la pantalla?).


23


24


25

AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO en Agente Perfecto en 3:55

Este cheat puede **considerarse de los sencillos** en Agente Perfecto, pero si no sigues la estrategia que te damos podría convertirse en algo imposible de conseguir.

No olvides **completar la fase BASE AEREA: ESPIONAJE en cualquier nivel y con cualquier truco,** abordando el **Air Force One por las escaleras.** Si lo haces así, empezarás en la bodega de carga que tiene la **Aeromoto.** Avanza, abre la siguiente puerta y golpea al miembro de la seguridad del Presidente que hay al fondo [26]. Cuando lo derribes, obtendrás una **llave magnética.** Dirígete al interruptor, pulsa y la **bahía de carga subirá con la maleta. Recógela** y en pantalla verás "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Vuelve por donde viniste, sin olvidar pulsar el interruptor que hay cerca de la Aeromoto y así podrás usarla en la fase siguiente de esta misión. Abre la siguiente puerta y golpea a los auxiliares de vuelo que hay en la cocina. No te preocupes si descubren que no eres la azafata que esperaban, y tras derribarlos acércate al interruptor que hay al lado de un pequeño elevador. Pulsa y móntate en el elevador.

Cuando salgas, estarás frente a una puerta de madera con dibujos. Ábrela, sube rápidamente por la rampa, gira a la derecha, avanza y abre la primera puerta (a la derecha) que custodia un miembro de la escolta (si eres rápido no le dará tiempo a dispararte aunque te hayan descubierto). Entra, **habla con el Presidente** [27] y cuando termine la animación de abordaje, en pantalla verás "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Sal rápidamente del despacho del Presidente, baja la rampa y abre la puerta por la que entraste. Lanza rápidamente la mina de tiempo hacia la puerta de atraque de la nave alienígena [28]. "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

Vuelve a subir rápidamente por la rampa y corre por el pasillo hacia la cabina de los pilotos (está en sentido contrario al que tomaste para ir al despacho). Saca el **Arma PC** y prepárate para disparar antes de abrir la primera puerta que encuentres de frente. Nada más abrir, un guardia de dataDyne te ve y sale corriendo para llamar a otros. Elimínale antes de salir o te dará problemas. Sigue avanzando y haz lo propio con los dos guardias que ves de espaldas cuando abres la cabina [29]. Pulsa sobre la luz que hay entre los asientos de los pilotos y **activarás el Piloto Automático evitando así que el avión se estrelle.** "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Vuelve por donde viniste, baja la rampa, recoge toda la munición que puedas y elimina a los guardias de dataDyne que encuentres. Ve hacia la puerta que hay al lado del túnel de atraque al que lanzaste la mina y párate.

Usa el **Vengador K7** y elimina a los dos guardias que suele haber en esta primera zona de asientos. Corre hacia la siguiente puerta (siempre la de la izquierda), ábrela, avanza y párate. Saca el **Reforzador** y **tómate los dos (es importante).**

Saca el Vengador K7, pégate al marco izquierdo de la puerta, apunta (usa la mira) y ábrela. A tu derecha aparece un **Mr. Blonde** con muy buena puntería que debes eliminar rápidamente apuntando a la cabeza. Sigue avanzando y a la izquierda de Trent, detrás de la pared, hay otro Mr. Blonde. Si has tomado los dos reforzadores es fácil avanzar hasta verle un poco y eliminarle. Avanza hacia la rejilla que da acceso a las bodegas de carga y elimina a varios guardias más (debe durarte el efecto del reforzador). Baja por las escaleras, abre la puerta y estarás en la bodega de la cápsula. Elimina al último guardia que hay por aquí y espera. **Cuando el Presidente aparezca irá hacia la cápsula de escape** y se meterá en ella [30]. "OBJETIVO 5: COMPLETADO" y cheat conseguido.

DATOS DE LA MISIÓN

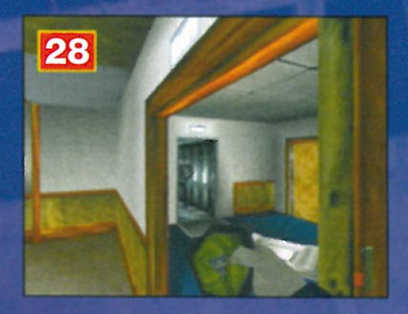
OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Localizar y recuperar el equipo.
2. Localizar al Presidente.
3. Llevar al Presidente a la cápsula.
4. Asegurar la trayectoria del Air Force One.
5. Separar el OVNI del Air Force One.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
Ciclón (doble), Llave magnética (de la bahía de carga), Arma PC, Mina Tiempo, Reforzador, Maleta, Llave magnética (armario derecho), Llave magnética (armario izquierdo) y Vengador K7.

CHEAT QUE VAMOS A CONSEGUIR
Agente Perfecto en 3:55 : Munición Ilimitada - Arma PC Centinela (Truco de Armas).


26


27


28


29


30

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de mayo.

Nintendo 64

- NEW MARIO PAK + SUPER MARIO 64 — 19.990
- NINTENDO 64 PIKACHU — ~~20.990~~ 19.990
- BANJOO-TOOIE — ~~12.490~~ 11.990
- MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990
- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- TRANSFER PAK — 2.990
- VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — ~~19.990~~ 14.990
- DONALD COUAC AT. — ~~9.995~~ 9.495
- DONKEY K. 64 + MEMORY — ~~12.990~~ 12.490
- MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490
- MARIO TENNIS — ~~9.990~~ 9.490
- MICKEY'S SPEEDWAY USA — ~~12.490~~ 11.990
- MICRO MACHINES 64 T. — 1.990
- PERFECT DARK — ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON PUZZLE LEAGUE — ~~12.490~~ 11.990
- POKÉMON SNAP — ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON STADIUM + T. PAK — ~~12.990~~ 12.490
- POWER R.: L.S.RESCUE — ~~10.990~~ 10.490
- QUAKE 64 — 1.990
- S. FRANCISCO RUSH 2049 — ~~10.990~~ 10.490
- TOM & JERRY: FIST OF F. — ~~9.995~~ 9.495
- THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK — ~~12.990~~ 12.490

GAME BOY COLOR

- GAME BOY COLOR (PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL, CLEAR PURPLE) — ~~12.990~~ 12.490
- ACTION MAN: SEARCH FOR BASE — ~~6.490~~ 5.990
- ALICE IN WONDERLAND — ~~7.490~~ 6.490
- ANTZ RACING — ~~5.990~~ 5.495
- BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOKER — ~~5.990~~ 5.490
- BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND — ~~6.490~~ 5.990
- DEADLY SKIES — ~~5.990~~ 5.490
- DINOSAUR'US — ~~5.990~~ 5.495
- DONKEY KONG COUNTRY — ~~6.990~~ 6.490
- SAFARI KIT ORO/PLATA — 4.990
- GAME BOY COLOR PIKACHU — ~~13.990~~ 13.490
- LION KING SIMBA'S M. ADVENTURE — ~~6.490~~ 5.990
- MARIO TENNIS — ~~6.490~~ 5.990
- MERLÍN — ~~5.990~~ 5.495
- MICKEY'S SPEEDWAY USA — ~~7.490~~ 6.490
- POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON TRADING CARD — ~~7.490~~ 6.490
- POCKET SOCCER — ~~6.490~~ 5.990
- RAINBOW SIX — ~~5.990~~ 5.490
- THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY — ~~7.490~~ 6.490
- THE MUMMY — ~~5.990~~ 5.490
- TOY STORY RACER — ~~6.490~~ 5.990
- WALT DISNEY: MAGICAL RACING TOUR — ~~6.490~~ 5.990

¡ATENCIÓN AMIGOS!

Pokémon Oro / Pokémon Plata — 6.990

AL COMPRAR TU POKÉMON ORO O PLATA TE REGALAMOS UN CABLE LINK

Promoción válida hasta fin de existencias

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Tiendas

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberà del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 365

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA. CRUZ DE TENERIFE
Santa. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

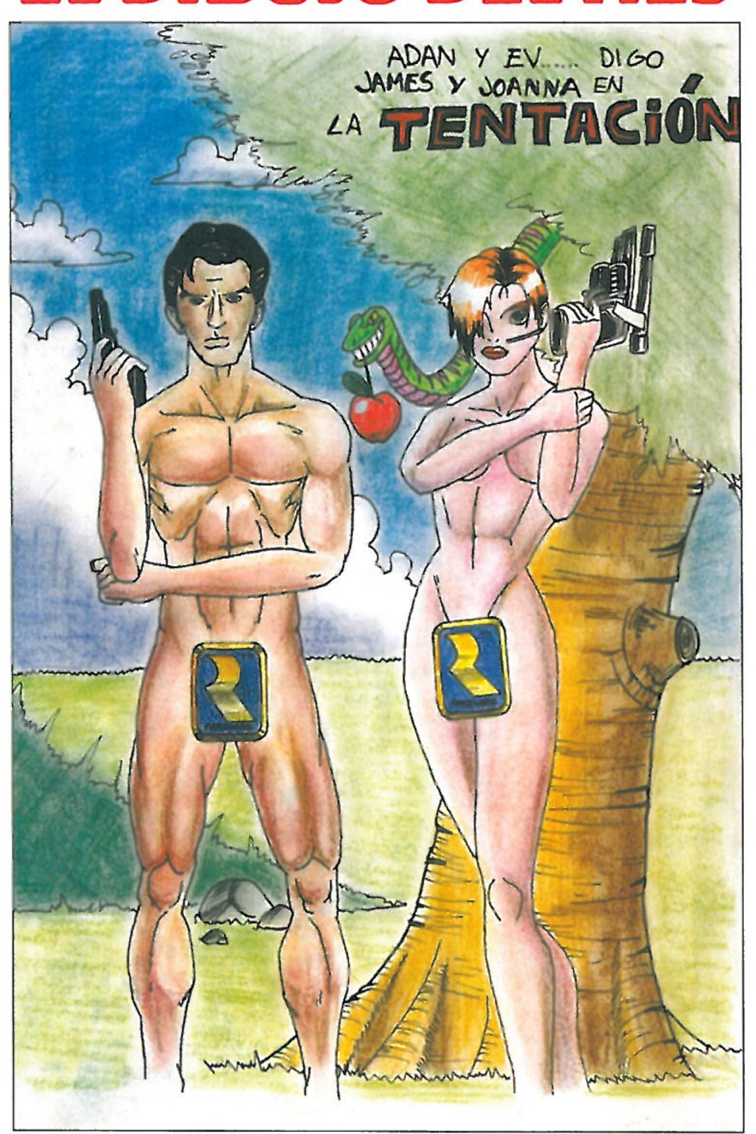
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

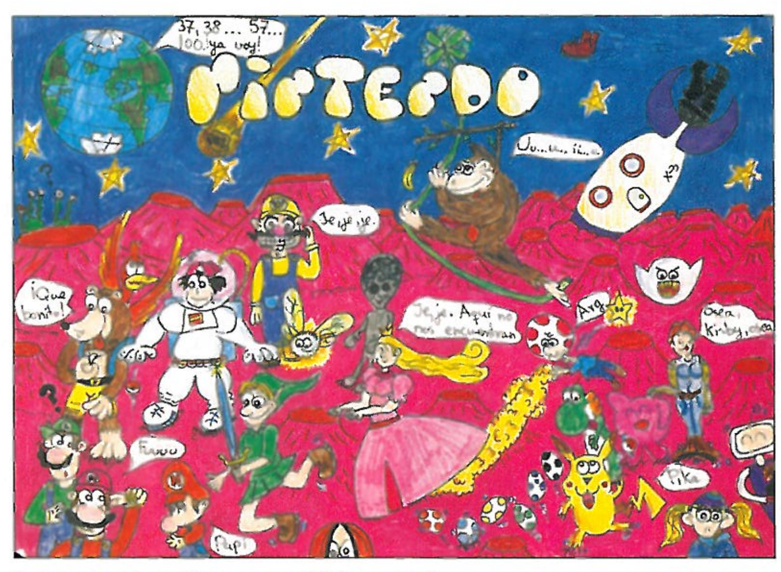
GAME

EXIT

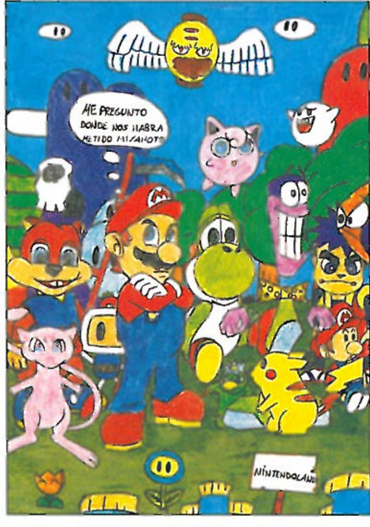
EL DIBUJO DEL MES



José Manuel Cruz (Lanzarote)
Se nota que por allí hace calor, ¿eh, Josema? El dibujo nos gusta mucho, aparte de por lo gracioso, por lo realista de color y sombreado. Pero no mandes más así, por favor, que desde que Jimmy lo ha visto, juega al Perfect en taparrabos y... ¡bleurgh!



Ignacio Ruz Portero (Córdoba)
Si alguien encuentra sentido a esto, que lo diga. Nosotros suponemos que están jugando al escondite, pero hay unos detallitos que nos alarman un pelín en cuanto al estado mental de Banjo, Donkey, Joanna... Y todos con esos ojos tan, tan de Jimmy...



Marc Carceller (Barcelona)
Pues no sabemos, Mario, pero Jimmy dice que es buen sitio para pescar (!?).



Carlos Saúl (Madrid)
Sí, Carlos, por favor. Mándanos el dibujo coloreado porque aquí Jimmy todavía está descubriendo nuevos detalles.

LAS FOTOS

Sara Mercedes Pérez Pérez le tiene gato a su gata, Nikita. Nikita ni quita ni pone a la hora de jugar, pero no entiende que "Noentiendo" no hace juegos para felinos. Por eso "no es felí", aunque ama a su ama, y no nada nada porque no traje traje... ¡Bueno, ya está bien de tonterías lingüísticas! Lo que mola es que Nikita ha posado para la foto entre cartuchos de N64 y maravillosas antigüedades de NES.



Sara M. Pérez (A Coruña)

CONCURSO ESPECIAL Nº100

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación junto a los tres sellos que aparecerán en las revistas correspondientes a los meses de MARZO, ABRIL Y MAYO DE 2001 a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ESPECIAL Nº 100".

2. Entre todas las cartas recibidas que tengan el cupón junto a los tres sellos, se seleccionarán CINCUENTA que ganarán un lote de cinco juegos formados por los títulos: Pokémon Pinball, Pokémon Trading Card, WarioLand 3, Donkey Kong Country y Mario Tennis, todos ellos para Game Boy Color. Otras CINCUENTA cartas serán premiadas con un lote de cinco juegos formados por Banjo-Tooie, Mario Tennis, Pokémon Puzzle League, F-1 WGP y Perfect Dark, todos ellos para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón junto con los tres sellos como fecha límite **29 de Mayo de 2001**.

4. La elección de los ganadores se realizará el 30 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de **Julio de 2001** de la revista Nintendo Acción.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press.

GANADORES DE CONCURSO

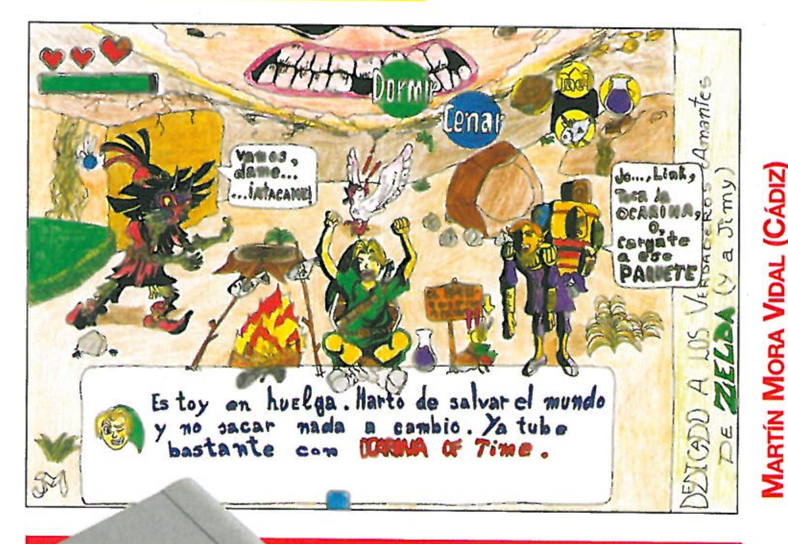
GAME BOY COLOR
Eduardo Delgado Montero ...... Albacete
Juan M. Macías Jiménez .... Badajoz
Alfonso Casado Rojo .... Cantabria
Saul Villazala Fernández .... León
Luís C. Sánchez Monteiro .... Teruel

DINOSAUR' US (GBC)
Iker Chasco Llorente .... Alava
Alvaro Castaño Martínez .... Alicante
Raúl Madrigal Espinosa .... Burgos
Aitor Pérez Chouza .... Guipúzcoa
Carlos Fernández .... Palencia

MERLIN (GBC)
Oscar Santamaría Guinea .... Alava
Alvaro Potes Pereira .... Cáceres
Rafael Mairen González .... Girona
Alex Sierra Mato .... Madrid
Juan Faz López .... Madrid



DANIEL GARCÍA LUCANU (VALLADOLID)



MARTÍN MORA VIDAL (CÁDIZ)

10 CONTROLLER PAK CADA MES

Solo tenéis que enviarnos un dibujo, o una carta divertida o una foto en la que poséis con vuestros artilugios Nintendo, para que optéis a ganar uno de estos Controller Pak (de los buenos) para N64. Porque entre las colaboraciones que publiquemos cada mes, diez se llevarán a su consola este prodigio tecnológico y memorístico. Lo dicho, a participar tocan. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ª 28020 Madrid.



NURIA MATEOS FDEZ-ARROYO (HUESCA)

EL CONSULTORIO DE JIMMY

"Y acortaré la cita y ganaré espacio, tiempo o algo" San Jimmy, cap.3, vers.1416 (bis)

Antes de empezar, aclarar con agua fría y abundante que la Mari es un asno indómito. Gracias. ¡Ah!, y también que, para solucionar juegos, están las guías que nos curramos todos los meses a cambio de cuatro platos de lentejas sin jamón. Tiraos el rollo y... ¡mandad jamones sin lentejas! ¡A ello!

▶ CRISTIAN VIDONDO
(Navarra)

Voy a preguntar dos o tres chorradas que me quitan el sueño y como digo tres, pueden ser cuatro o cinco, seis, siete...
1. ¿Pokémon Oro y Plata serán, son compatibles con la GB normal o sólo con Color?
2. X-Men, el juego de lucha que estaba en proyecto para N64, ¿va a salir al final? ¿cuándo?
3. ¿Pokémon Oro y Plata va a tener los mismos Pokémon salvajes de R/Az/A aparte de los suyos?
4. ¿Saldrá Pokémon Crystal en España?
5. ¿Por qué espinete iba a la playa y se ponía bañador, iba a la cama y se ponía pijama y el resto del tiempo iba en pelotas?

■ 1. ¡MmmphCRONCH! Pues no. Los dos juntos no caben en la ranura de la GB. Eso sí, por separado, me han dicho que funcionan perfectamente.
2. A lo mejor sale el viernes... a sardanear un rato conmigo y la Mari. Pero debe tener la nevera llena, porque no parece que X-Men vaya a salir al mercado, al menos de momento.
3. ¡Sí, sí! ¡Están todos los (¡AY!) Pokémon de ediciones anteriores (¡UARGH!) y siguen tan salvAAAJES (¡quita bicho!) como siempre, sí!
4. Sí, Crystal saldrá, está claro. Pero no es seguro que vaya acompañado del cacharrino ése para enchufar a ¡la donna e teléfono mobileeee!
5. Pues no sé qué tiene de raro. Mari: ¡AAAAAAH! ¡Qué ajco!

▶ CAYETANO MARTÍNEZ
(consternadísimo, Murcia)

Bla, bla... El motivo de esta carta es que estoy enfadado, disgustado, desolado, impotente, y qué decirte yo (seguiría sacando adjetivos para transmitirte mi malestar). Me encuentro así a raíz de la negativa de Nintendo Europa a distribuir Conker Bad Fur Day. Me gustaría tener una respuesta sobre este tema, a ser posible positiva... bla, bla.

■ Si me escribo el relato corto que me has mandado, majete, se me caen las uñas, y luego, a ver cómo abro las sardinas en su tinta. Pues las últimas noticias, que encima han venido con flato y jadeando, nos dicen que "titiriti, ARF, titiriti". Esto, evidentemente, significa "de momento nada de Conker, macho. Pero puede ser que la cosa cambie así porque ARF sí; THQ se ha hecho con los derechos, el mercado es imprevisible y aún hay un, digamos, 25% de posibilidades de verlo por aquí". Mari: ¡Tápate!

▶ JAVIER GARCÍA TONI
(Madrid)

En la posada del puchero puedes conseguir una habitación quitándole la llave a un Goron llamado Link. Cuando entras en la habitación hay 100 rupias. Luego ya no puedes hacer nada con ella y me da pena ver a Link Goron tirado en la calle como un vagabundo. ¿Qué puedo hacer con él?

■ Ésta, que la responda la Mari. Mari: Comprendo... Pues mira, Javi. Debes ir a la tienda y comprar tres pinzas de la ropa. Luego ve a la casa del alcalde y cuelga las pinzas en la cuerda con mantas de colores. Al día siguiente, reclama tus pinzas al alcalde, que te dirá que entres tú a por ellas. Manga una manta y tapa al Goron. No preguntéis estas cosas a Jimmy, por favor.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

- Activar trucos: Pausa el juego durante una partida y selecciona la opción "Cheats". Allí "Enter Cheat" y después introduce GOLDENPIE.
- Invencibilidad: GODLY.
- Todas las armas: LOADED.
- Munición ilimitada: SORTED.
- Seleccionar nivel: SKIPPY.
- Invisibilidad: HIDEANDSEEK.
- Velocidad rápida: SONIC.
- Soldado femenino en modo multi-jugador: GODDESS.
- Modo carboncillo: SKETCHY.



ARMY MEN: SARGE'S HEROES

- Arsenal al completo: NSRLS como password.
- Munición al completo: MMLVSRM.
- Jugar como el General Plastro: PLSTRLVSVG.
- Miniaturas: TNSLDRS.
- Jugar como Vikki: GRNGRLRX.
- Modo mini: DRVLLVSMM.
- Nivel final: DNSTHMN.
- Victoria inmediata: RDHNTRK.

BANJO KAZOOIE

Introduce estos códigos en el castillo de arena del Treasure Trove Cove. Escribe primero **CHEAT.**
- A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE.
- OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES.
- NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE.
- AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM.
- DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR.
- THIS SECRET YOULL BE GRABBIN IN THE CAPTAINS CABIN.
- NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT IN THE NABNUTS TABLE.

Items:
- YOU WONT BE SAD NOW YOU CAN USE THE FLY PAD.
- YOULL BE GLAD TO SEE THE SHOCK JUMP PAD.
- AN ENERGY BAR TO GET YOU FAR.
- GIVE THE BEAR LOTS OF AIR.
- DONT BE A DUMBO GO SEE MUMBO.
- A GOLDEN GLOW TO PROTECT BANJO.
- NOW YOU CAN FLY HIGH IN THE SKY.
- BANJO BEGS FOR PLENTY OF EGGS.
- LOTS OF GOES WITH MANY BANJOS.

Ayudas en el escenario principal:
- THESE GO RIGHT ON THROUGH NOTE DOOR TWO.
- NOTE DOOR THREE GET IN FOR FREE.
- TAKE A TOUR THROUGH NOTE DOOR FOUR.
- USE THIS CHEAT NOTE DOOR FIVE IS BEAT.
- THIS TRICKS USED TO OPEN NOTE DOOR SIX.
- THE SEVENTH NOTE DOOR IS NOW NO MORE.
- BOTH PIPES ARE THERE TO CLANKERS LAIR.
- YOULL CEASE TO GRIPE WHEN UP GOES A PIPE.
- ONCE IT SHONE BUT THE LONG TUNNEL GRILLE IS GONE.
- DONT DESPAIR THE TREE JIGGY PODIUM IS NOW THERE.
- THE GRILLE GOES BOOM TO THE SHIP PICTURE ROOM.
- SHES AN UGLY BAT SO LETS REMOVE HER GRILLE AND HAT.
- ITS YOUR LUCKY DAY AS THE ICE BALL MELTS AWAY.
- WEBS STOP YOUR PLAY SO TAKE THEM AWAY.
- GRUNTY WILL CRY NOW YOUVE SMASHED HER EYE.
- UP YOU GO WITHOUT A HITCH UP TO THE WATER LEVEL SWITCH.
- YOU WONT HAVE TO WAIT NOW THERES NO CRYPT GATE.
- THIS SHOULD GET RID OF THE CRYPT COFFIN LID.
- THEY CAUSE TROUBLE BUT NOW THEYRE RUBBLE.

Abrir niveles:
- THIS COMES IN HANDY TO OPEN SOME WHERE SANDY.
- THERES NOWHERE DANKER THAN IN WITH CLANKER.
- THE JIGGYS NOW MADE WHOLE INTO THE MANSION YOU CAN STROLL.
- GOBIS JIGGY IS NOW DONE TREK ON IN AND GET SOME SUN.
- THIS ONES GOOD AS YOU CAN ENTER THE WOOD.
- THE JIGGYS DONE SO OFF YOU GO INTO FREEZEEZY PEAK AND ITS SNOW.
- NOW INTO THE SWAMP YOU CAN STOMP.

BLUES BROTHERS 2000

Vidas ilimitadas en nivel Chicago: Abre la tapa de alcantarilla con una raya gris. Coge las dos vidas, sal de allí y repítelo hasta que te hartes.

TRACK AND FIELD 2000

PERSONAJES CONTEXTURAS VARIOPINTAS

Sólo sirve para **modo Trial.** Deberás bautizar a tu jugador con los siguientes nombres:

NOMBRE	COLOR
Helsinki	Oro pálido
Moscow	Anaranjado
Munich	Plata pálido
Roma	Bronce brillante
Sydney	Plata brillante
Mexico	Verde
Tokyo	Rojo
Athens	Plata
Atlanta	Amarillento
Seoul	Plata púrpura

- Desbloquear Pole Vault Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

DONKEY KONG 64

- Cámara: Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- Teatro DK: Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- Fases de bonus DK: Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- Jefes finales: Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- Krusha en multijugador: Bastan 15 hadas.
- Modo Cheat: Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- Niveles de bonus: Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- Los colores de Kasplut: Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- Minijuego original DK: Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- Minijuego del Jetpac: Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Por fin encuentra 6 hadas para desbloquearlo.

DESTRUCTION DERBY 64

- Coches ocultos: Gana el campeonato "World" con varios coches.
- Cohete urbano: Gana "Novice" con un oro y cualquier coche.
- Taxi: Gana "Amateur" con un oro usando el Cohete Urbano.
- Camión: Gana el "Pro" con un oro y el Taxi.
- Ambulancia: Gana el campeonato "Legend" con un oro y el camión.
- Buggy: En "Destruction Junction" haz el mejor tiempo en "Time trial" con el cohete urbano.
- Rag Top: En "Alpine Ridge" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Buggy.
- Blue Demon: En "Seascape Sprint" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con el Rag Top.
- Hatchback: En "Terminal Impact" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Rag Top.
- Low Rider: En "Metro Challenge" con Rag Top.
- Woody Wagon: En "Bayou Run", con Rag Top.
- Hot Rod: En "Sunset Canyon" con Rag Top.
- Coche de policía: En "Midnight Rumble" con Hot Rod.



EARTHWORM JIM 3D

Jim diminuto: Mantén pulsado Z mientras presionas C▲ C▼ ◀ en la pantalla de título. Jim se convertirá en un gusano muy pequeño.

GOLDENEYE 007

Para activar estos trucos, introduce la combinación correspondiente en el menú trucos. Oirás un sonido. Retorna al menú y vuelve a entrar en el de trucos para activarlos.
- Invulnerabilidad: R◀ L▼ ◀ ▲ ▼ RC◀ LC◀ LR◀ LR ▶ LC◀.
- Bola de pintura: L▲ C▲ R▶ LR C◀ L▲ RC▼ LC▼ LR C▼ LR ▲ LC▼.
- Modo DK : LR▲ C▶ R◀ R▲ ▲ R▶ ▲ LRC▼ LR ▼, y mantén LR C◀.
- 2X Lanza Granadas: R▼ R▲ ▶ LR C▼ L▶ R◀ ◀ ▼ ▲ y mantén RC▼.
- 2X Lanza Cohetes: R▶ L▲ ▼ ▼ RC▼ L◀ LC◀ R▲ R▼, y mantén RC◀.
- Modo Turbo: L▼ LC▼ LR ▲ RC▼ ◀ R▼ LC▼ ▲ R▼, y mantén L▶.
- Sin radar en multi-jugador: R▲ C▼ C◀ C▲ L▼ R▲ C◀ ▶ R◀ y mantén R▶.
- Pequeño Bond: LR ▼ R▼ LC▼ ◀ RC◀ LRC▼ ▶ ▼ RC▼ y mantén R▶.
- 2X Throwing Knives: RC◀, L◀ ▲ LR ▶ ▶ LR C◀ LRC◀ R▼ R◀, y mantén RC◀.
- Cámara rápida: LC▼ LC◀ C▼ C▶ C◀ LR ▶ C▶ LR▲ RC◀ y mantén pulsado L◀.
-Bond invisible: LRC◀ LR C▼ LC◀ RC◀ R▶ LR◀ L▶ ◀ LRC◀ y mantén L▼.
- Cohetes enemigos: LRC▼ C◀ RC▼ C▼ C▼ LRC▼ LR ▲ C▼ R▲, y mantén L▲.
- Cámara lenta: LR◀ LR ◀ LR▼ LR◀ C▶ LR ▼ LR▼ L▼ C◀ y mantén C▼.
- Silver PP7: L◀ LR▲ L▶ LR▲ LRC◀ ◀ LR◀ LR▼ C▼ LR▶, y mantén LR◀.
- 2X Cuchillos: RC▼ L▶ RC◀ R▶ LR▶ LR▲ L▼ R◀ L▶ y mantén L C◀.
- Munición infinita: LC◀ LR ▶ C▶ C◀

BANJO-TOOIE

Varios códigos: Dirígete a la **Sala de Códigos** en el **Templo de Mayahem** y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí deletrea **CHEATO.** A continuación deberás introducir los respectivos códigos **disparando huevos a las letras.** Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras sí oirás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Allá van:

Código	Inverso	Efecto
SREHTAEF	feathers	Puedes llevar el doble de plumas.
SGGE	eggs	Puedes llevar el doble de huevos.
FOORPLLAF	fallproof	No te haces daño al caer.
KCABYENOH	honeyback	Tu energía se rellena poco a poco.
XOBEKUJ	jukebox	Activa la Jukebox en Jolly Roger's Lagoon.
YGGIJTEG	getjiggy	Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy.
GNIMOH	homing	Huevos por control remoto.

También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:

Código	Efecto
JIGGYWIGGYSPECIAL	Abre todos los mundos.
NESTKING	Huevos y plumas infinitas.
SUPERBANJO	Banjo se mueve más deprisa.
SUPERBADDY	Los enemigos van más deprisa.
PLAYITAGAINSON	Desbloquea todas las secuencias cinemáticas.

R ◄ L C▼ L R ◄ L R C▼ L ▲ y mantén C►.
- **2X RCP-90s:** ▲, ►, L ◄, R ▼ L ▲ L C◄ L ◄ C► C▲ y mantén L R ▼.
-**Gold PP7:** Pulsa L R ► L R ▼ L ▲ L R ▼ C▲ R ▲ L R ► L ◄ ▼ y mantén L C▼.
- **2X Lasers:** L ► L R C◄ L ▼ R ◄ R ▼ L ► C▲ ► R ► y mantén L R ▲.
- **Todas las armas:** ▼ ◄ C▲ ► L ▼ L ◄ L ▲ C◄ ◄ y mantén C▼.
- **Personajes ocultos en multijugador:** En el menú de elección de personaje (modo multi-jugador) resalta a Mishkin o a Moonraker Elite. Ahora, ejecuta estas combinaciones: Mantén L R y pulsa C◄. Mantén L y pulsa C▲. Mantén L R y presiona ◄. Mantén L y presiona ►. Mantén R y pulsa ▼. Mantén L R y pulsa C◄. Mantén L y presiona C▲. Mantén L R y presiona ►. Mantén L R y pulsa C▼. Mantén L y presiona ▼.

ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C▼(2) C▲(2) C► C◄ C► C◄, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- **Arcoiris "extra":** Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....
- **Chavalines Jet Force:** Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.
-**Ants Into Pants:** 300 cabezas.

KNOCKOUT KINGS 2000

- **Guantes gigantes:** Pausa el juego durante una partida y pulsa C▲ C▼ C▲(2) C▼.
- **Luchadores cabezones:** Ahora prueba C◄ C► C◄(2) C►.



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Estadísticas: Pulsa A B durante el juego.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

- **Salida rápida:** Pulsa A inmediatamente después de la tercera luz verde.
- **Monedas negativas:** Gana oro o platino en Traffic Troubles invertido.
- **Velocímetro digital:** Haz oro o platino en Motorway Mania invertido.
- **Corredores diminutos:** Lo mismo pero en Freeway Phobia invertido.
- **Dewey:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad amateur.
- **Louie:** Gana el oro en todos los circuitos con dificultad intermedia.
- **Arcoiris Goo:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos con dificultad amateur.
- **Botón Heckle:** Gana oro o el platino en los primeros tres circuitos con dificultad intermedia.
- **Intentos ilimitados:** Gana oro o platino en los primeros tres circuitos en tres niveles de dificultad.
- **Desactivar los turbos:** Gana oro o platino en el cicuito Victory Vehicles invertido.

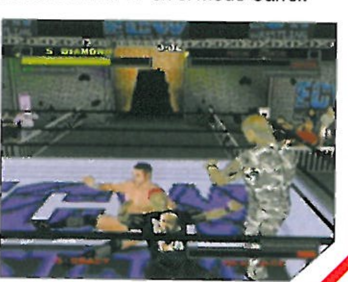
MONSTER TRUCK MADNESS 64

- **Low rider trucks:** YRDR como password.
- **Misiles infinitos:** Y_WNT_T.
- **Gut bomb:** BRPS.
- **Modo turbo:** CFFNYN.
- **Foto del equipo:** JMPNG.
- **Jet-pack power:** Mantén L R y pulsa C► C▲ C▼. Pulsa Start en la pantalla del título.

Level: Password
PRINCIPIANTE
RuinsG: [Flecha arriba][Estrella] NJ2L0
Junk Yard: J[Estrella]XQYN4G
Voodoo Island: P [F. izquierda] 3W4TC [Estrella] [F. izquierda] F[F. arriba].
Greenhill Pass: 5[Flecha arriba]627WFX9[Flecha izquierda]23G
AztecValley: YYC5D2 L3F[Flecha derecha] 89[Flecha abajo]8[Flecha derecha]B7 Intermediate
Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT [Flecha derecha]XRN
Voodoo Island: PJPSW R0[Estrella]89R
Greenhill Pass:SBSV2 [Estrella]3XBC[Flecha arriba]4[Flecha abajo]
Wasteland: VBVY2X60 [Flecha abajo]FD7B2M
Aztec Valley: YFY1509 3H[Flecha izquierda]G [Flecha arriba][Flecha abajo]5675
Alpine Challenge: 1N1483C6KLJDH89[Flecha arriba]G4N
EXPERT
Greenhill Pass: SKST [Estrella]SDW[Flecha arriba]C61R
Wasteland: VOVWXV GTDF9463R
Aztec Valley: YGY209Y J2G[Flecha izquierda] C796462
Alpine Challenge: 10123 1M5 JLF[Flecha arriba] C979S0D
Death Trap: 404564P 8M[Flecha derecha] [Flecha izquierda] DFC[Flecha arriba] CV32KC

ECW: HARDCORE REVOLUTION

- **Modo Pies Grandes.** Completa el modo Career con Balls Mahoney.
- **Modo Manos Grandes.** Completa el modo Career con Jason.
- **Modo Cabezones.** Completa el modo Career con Rhino.
- **Texturas a tu gusto.** Completa el modo Career como Tommy Dreamer.
- **Modo Ego.** Completa el modo Career como Chris Chetti.
- **Modo Super Gordos.** Completa el modo Career como Spike Dudley.
- **Modo Verdugo.** Completa el modo Career como Sal E. Graziano.
- **Modo Sin Cabeza.** Completa el modo Career como Taz.
- **Modo Cabezas Diminutas.** Completa el modo Career como Roadkill.
- ***Jugar como Beulah McGillicutty.*** Gana la ECW World Tag Team en el modo Career.
- ***Jugar como Bill Alfonso.*** Completa el modo Career con Rob Van Dam.
- ***Jugar como Cyrus the Virus.*** Gana la ECW World TV en modo Career.
- ***Jugar como Joel Gertner.*** Gana el campeonato Acclaim en el modo Carrer.
- ***Jugar como Judge Jeff Jones.*** Completa el modo Carrer con Mike Awesome.
- ***Jugar como Louie Spicolli y Taz.*** Gana la ECW World Heavyweight en el modo Carrer.
- ***Jugar como The Sheik.*** Gana la ECW World Tag Team en el modo Carrer.
- ***Jugar como Tommy Rich.*** Completa la ECW World TV en el modo Carrer.



NBA LIVE 2000

- **Obtén Michael a Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres.
Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue15 robos de balón en el nivel "Superstar".

NBA JAM 2000

- **¡¡A correr!!:** Comienza un juego en "Exhibición". Hazte con la bola y pulsa L Z o R Z.
- **Campos ocultos:** Vence a los 29 equipos en Torneo y Jam para desbloquear las pistas Night y Beach.

PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de **Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con EasySims.** Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa C◄ en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.

ROAD RASH 64

- **Daño x2 ilimitado:** L (4) R(4) en el menú.
- **Daño x4 ilimitado:** L (2) R(2) L C▲ C► Z.
- **Ver la información de desarrollo:** C► (2) C◄ (2) L Z C◄ C▲ en el menú.
- **Todas las armas:** C▲ (4) C▼ L C◄ Z en el menú.
- **Scooters:** C▼ C► C▲ C◄ Z(2) L C◄ en el menú.
- **Motos super rápidas:** C▲ C◄ (2) L R C▼ Z en el menú.
- **Motos y circuitos:** C▲ C◄ (2) C► L R C▼ Z en el menú principal.
- **Nivel muy difícil:** C▲ C◄ C◄ C► L R C▼ Z en el modo thrash.
- **Ser poli:** Z C◄ C▼ C◄ Z L R C▼ en el menú.
- **Corredora femenina:** C► C◄ Z L R C▲ en el menú principal.
- **Nivel 2:** R C► Z R L C▲ C◄ C▲ en el menú.
- **Nivel 3:** R C►(3) R C◄ C▼ Z en el menú.
- **Nivel 4:** R C► C▼ C◄ C►(2) Z L en el menú.
- **Nivel 5:** Z C► C▼ C◄ C►(2) Z L en el menú.
- **Salida rápida:** Mantén pulsado A al comienzo de la carrera.
- **Colores alternativos:** Presiona ▲ o ▼ cuando selecciones moto.
- **Permanecer en el suelo:** Presiona L después de caer.
R+C▼, después L+C▲, R+C◄, y por último L+C►.



- **Super ruedas:** Pulsa Z X (3), L R C▲ C▲ C◄ C► C▼.
- **Circuito invisible:** C► C► L+R+C◄ C◄ C◄ L+R+C►.
- **Battle Paint Shop:** Z X (3) C▼ X (3) C◄ X (3) C► C▲ C◄ C▼.
- **Acceder a todos los coches:** C◄ X (3) C▲ X (3) C► X (3) C▼ X (3). Mantén pulsados L R y todos los botones C y presiona Z.
- **Niebla multicolor:** Mantén pulsados C▲+C► y presiona L. Después mantén pulsados C▼+C► y presiona R. Luego pulsa C► C◄ C► C◄.



THE NEW TETRIS

- **Los bloques de la CPU caen más rápido:** Introduce "AI2EZ4U?" como nombre en el modo 1P. Luego resalta "OK" y presiona A.
- **Borra las líneas totales y resetea las Maravillas:** Introduce "01DERS" como nombre en el modo1P. Luego resalta "OK" y presiona A.
- **Borra líneas totales, resetea las Maravillas y elimina los récords.** Introduce "1N175R4M" como nombre en el modo1P. Luego resalta "OK" y presiona A.
- **Kaleidoscopio:** Elige la canción "Haluci" en las opciones de audio. Introduce "HALUCI" como nombre en modo1P. Luego resalta "OK" y presiona A.
- **Los bloques del jugador caen más rápido:** Introduce como nombre en modo1P "2FAST4U". Luego resalta "OK" y presiona A.



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Invencibilidad:**[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- **Nivel 1:**[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- **Nivel 5:** Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- **Gigantismo:** [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].
- **Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- **Modo Catarrazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].

GAME BOY COLOR

ARMY MEN 2

Nivel .. Password
1 .... Mortero, Tanque, Mortero, Jeep.
2 .... Jeep, Jeep, Mortero, Avión.
3 .... Tanque, Granada, Tanque, Mortero.
4 .... Rifle, Mortero, Jeep, Avión.
5 .... Mortero, Rifle, Avión, Jeep.
6 .... Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero.
7 .... Avión, Granada, Rifle, Tanque.
8 .... Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero.
9 .... Tanque, Mortero, Rifle, Tanque.
10 .... Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero.
11 .... Rifle, Mortero, Granada, Mortero.
12 .... Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero.
13 .... Avión, Avión, Granada, Mortero.
14 .... Avión, Rifle, Avión, Helicóptero.
15 .... Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque.
16 .... Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada.
17 .... Rifle, Tanque, Avión, Mortero.
18 .... Rifle, Rifle, Granada, Jeep.
19 .... Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada.
20 .... Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep.
21 .... Mortero, Granada, Helicóptero, Jeep.
22 .... Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle.
23 .... Avión, Jeep, Tanque, Mortero.
24 .... Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero.
25 .... Tanque, Granada, Avión, Granada.
26 .... Avión, Tanque, Rifle, Mortero.
27 .... Tanque, Tanque, Jeep, Tanque.
28 ....Jeep, Tanque, Jeep, Mortero.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Todos los niveles y todas las armas: Introduce **BBBBBBBB** como password para acceder a todos los niveles y todas las armas.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel .... Password
2 .... CQPSJ
3 .... MLSPS
4 .... RSFMS
5 .... TPPGN

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel .... Password
2 .... C76564J
3........................ L88R8TC
4 .... Y539WZG
5....................... NTTJ9KY



BLADE

- Ver la secuencia final: 9?!1N?BKT?51G.
- Ver secuencia oculta: Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.

BUST-A-MOVE MILLENNIUM

- Niveles Ocultos: Presiona B←→B en el menú principal. Accedes a un montón de fases.

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Nivel .... Password
2 .... BBVBB
3 .... CVVBB
4 .... XBVBB
5 .... YVVBB
6 .... GBVBB
7 .... HVVBB
8 .... 3BVBB
9 .... 4VVBB
10 .... LBVBB
11 .... MVVBB
12 .... 7BVBB
13 .... 8VVBB

CHASE H.Q. SECRET POLICE

Nivel .... Password
2 .... NDHQ
3 .... WVLF
4 .... JD1S
5 .... NC4Z
6 .... BHKT
7 .... ZDKW
8 ....14FQ
9 .... XVNP
10 .... MMQG

CHICKEN RUN

Nivel .... Password
2 .... Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3 .... Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4 .... Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5 .... Honor, Corona, Diamante, Corona.
6............ Valor, Diamante, Cruz, Plata.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.
- Desbloquear todos los nivels: Introduce como password esta retahíla R6KZBS7L1CTQMH.

DRIVER

- Menú trucos:
Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑↑↓↓↑↓↑↓ ↑↑↓↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.
-Passwords:
Nivel ..... Password
MIAMI
1 .... **Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2 .... **Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3 .... **Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4 .... **Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5 .... **Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6 .... **Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7 .... **Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES
8.......... **Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9 .... **Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10 .... **Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

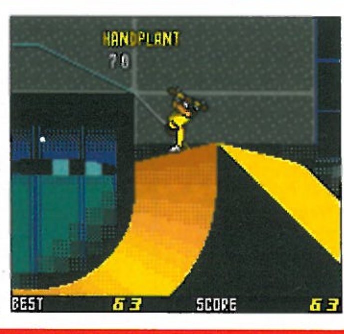
NEW YORK
11 .... **Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12 .... **Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13 .... **Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14 .... **Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15 .... **Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.

EARTHWORM JIM 2

- GraveYard
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY
- Desbloquear todos los niveles:
EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

TONY HAWK'S PRO SKATER 2





- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony Hawk.
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony Hawk.
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING



Desbloquear los modos Training, Career y Tournament:

En la pantalla de password introduce: **QGF7**

EL DORADO

- Passwords:
NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC

FROGGER

- Modo trucos
Acaba con todas tus vidas intencionadamente en una partida cualquiera y, en la pantalla de puntuaciones, pulsa A, B, Select, Start.
- Parar el tráfico e impedir que las tortugas se ahoguen:
A, B, B, Izquierda, Derecha, Arriba, B y A.

GEX 3: DEEP POCKET GECKO

- Misteriosa TV:
4BFBBBM329BBBBBBBB
- Todos los niveles, 24 mandos, 11 vidas y 7 monedas:
Introduce todo esto, DVHVBCK!!!966N841!

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos:
Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- Selección de nivel:
Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN

Nivel ..... Password
2............ Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola.
3............ Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura.

MARIO GOLF

- Recomenzar juego:
Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.
- Controlar el logo:
Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start.

MARIO TENIS

- Dejada al resto:
Cuando recibas el servicio de tu oponente, pulsa botón B y luego A para hacer una dejada. Mándala al lado opuesto del rival y a continuación corre hacia la red. Si el contrario llega, lo hará con un golpe flojo que podrás machacar con facilidad desde tu posición adelantada. Cuando saques tú, también puedes hacerlo, a partir del resto de tu oponente. La estrategia funciona hasta con los últimos rivales del juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Cambiar de personaje
Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

THE MUMMY

Nivel .... Password
3-1 .... [Trébol]178
3-2 1434
4-1 .... X57[Pala]
5-1 .... 77[Triángulo Invertido]X
6-1 .... 1[Triángulo Invertido] 5 [Triángulo Invertido]
6-2 .... [Diamante] 9 [Circulo Rojo] 8
6-3 3457

PAPERBOY

-Todas las bicis:
Gira hacia la izquierda en cuanto tu bici empiece a

rodar. Entonces pulsa **Start, A(3), B, Select, A, B y Start.** La pantalla parpadeará si lo has hecho correctamente y, ¡¡todas las bicis!!

PAPYRUS

Nivel	Chico	Chica
1	F+51	KN4K
2	3DTS	1-QB
3	F80W	GND9
4	9N87	JV-B
5	WX-0	CR73
6	1-SN	RPD9
7	H1WR	JNTX
8	C2VX	F-T-
9	1-KS	3BWX
10	GTCP	DS+Q
11	X9M-	TB81
12	8Q63	7R+D
13	8NRR	59GN
14	1KK2	R4PX
15	-07L	9NWN
16	VTGT	92B0
17	ZHNK	5SNC
18	X3FB	N0-3

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

Nivel	Password
2	Genio, Obrero, Tímido.
3	Astronauta, Tímido, Genio.
4	Tímido, Panadero, Obrero.

PUZZLED

- Seleccionar nivel:
Introduce "EL***" como password, donde *** corresponde al número de nivel (de 001 a 150).

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Personajes (Passwords):
-George: SM14N1230.
-Lizzie: S4VRS4560.
-Myukus: N0T3T3210.
-Ralph: LVPVS7890.
-Personajes Alien: B1G4L3210 y

HORMIGAZ RACING





Nivel	Password
02	BCCB
03	DQGH
04	HGGF
05	NBFG
06	KGBF
07	QGJJ
08	GQHG
09	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS

SRY3D3210 para desbloquear dos personajes Alien.

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.
- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.
- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.
- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.



READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación: ←←←→→→←→←→.
- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←←←→←→←.
- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: →←→→←← →→→←←←.

ROAD RASH

- Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

SPIDER-MAN

Pantalla	Password
Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard Man vencidos	QVCLF
Laboratorio de Connor	G-FGN
Final	S8KR6

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

- Correr contra Sebula:
Derrota a los cuatro corredores en un planeta.
- Pod de Sebulba:
Derrota a Sebula para arrebatarle su Pod.
- Replay:
Si completas todos los circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, a través del menú records, a la repetición de tu última carrera.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel	Nombre	Password
2	Trade Federation Landing Craft	BQVQK
3	Naboo Swamp	WNLRM
4	Naboo Swamp and Sacred Place	SDGNK
5	Coruscant	CNLML
6	Gatoacombs of Theed	BXGTG
7	Streets of Theed	QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace	TKGJZ
9	The Final Battle	LPZCP



STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- Luchar contra M.Bison:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que manos a la obra.

SUPER MARIO BROS DX

- Comenzar con 10 vidas:
Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan **5 vidas.** Vuelve al juego guardado y, después de perder la primera vida, empezarás con 10.

SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un nuevo personaje:
Sólo tienes que introducir **CHEMICALX** en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.

TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCK.
- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.
- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.
- Passwords:

Nivel	Fácil	Medio	Difícil
2	SDFLMSF	VLXCZVF	CJSDPSF
3	DVLFDZM	DPSDCVX	CMSDKCD
4	VFDSGPD	ZMGFSCM	SPFPWLD
5	CSDJKFD	HWKLFYS	TPDFQGB

ULTIMATE PAINTBALL

Nivel	Password
2	9GSMJY2K
3	16FWJJET
4	1B5WJWTO
5	130WJBOY
6	CXXWJROB
7	C3SWJXIA
8	665WJQIU
9	9Z0CJTAK
10	13DQJIAU

WACKY RACES

- Todos los corredores y circuitos:
Password: MUTTLEY.
- Victoria rápida:
Selecciona el modo campeonato y, estando en primera posición, pulsa **Start + Select + A + B.**

WARIO LAND 3

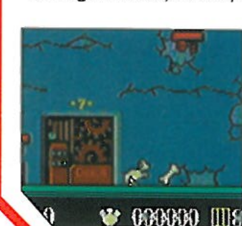
- Vidas extra:
Pausa el juego y pulsa Start 16 veces. Un icono aparecerá en el indicador de vidas. Mantén A + B y presiona ← y → para elegir el número.

WORMS ARMAGEDDON

Nivel	Password
Jungle1	2512
Cheese1	2563
Medical1	1655
Desert1	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

Passwords para pasar de nivel:
- Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque



- Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.
- Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

X-MEN: M. ACADEMY

- Jugar con Phoenix:
Pulsa ↓→↓↑←→B + A en la pantalla de título.
- Jugar con Apocalypse:
Pulsa →←↑↓←↑**A + A** en la pantalla de título.

X-MEN: M. WARS

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



ESPECIAL
GAME BOY ADVANCE
Lanzamiento inminente

Ya llega, ya casi está aquí. Y no viene sola. En nuestro próximo número hablaremos con detalle de la nueva consola de Nintendo y os presentaremos los primeros juegos con pelos y señales. Es hora de abrir la puerta a los Super Mario Advance, F-Zero Maximum Velocity, Rayman, Ready to Rumble 2...

POKéMON ORO Y PLATA, EMPEZAMOS A CAMINAR
Todas las explicaciones para empezar con buen pie la aventura

La vida del entrenador Pokémon nunca ha sido tan dura. Para que no te pierdas con todas las novedades de **ORO Y PLATA** comenzaremos una guía en la que, además de ayudarte a elegir el mejor Pokémon inicial, te pondremos perdido a consejos previos (los menos expertos lo agradecerán) y dejaremos bien claritos los objetivos a cumplir durante las primeras horas de juego. ¡Te la quitarán de las manos!

¡¡YA SE ESCUCHAN SUS RUGIDOS!!
EXCITEBIKE EN LA LÍNEA DE SALIDA

Motos, saltos, caídas, pistas. Lee todo en nuestra preview

Y ADEMÁS...

La esperada **review de Pokémon Puzzle Challenge para GBC** (¡más piezas, más!), el genial **Alone in the Dark, las simpáticas Supernenas,** y un poco más de información sobre las nuevas aventuras de Link en GBC. Tampoco te puedes perder la inminente **guía de Banjo-Tooie,** en la que el pollo y el oso encontrarán sus primeros Jiggys con nuestra inestimable ayuda y muy buen humor. Será dentro de un mesecito. Tranquilo, se pasa volando.

¡SUSCRÍBETE A Nintendo Acción!

ELIGE TU OPCIÓN





1 RELOJ

POR SÓLO 5.400 PTS.
DISFRUTA EN TU CASA DE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y DE ESTE ESTUPENDO RELOJ GAME BOY

3 ARCHIVADOR

POR SÓLO 5.400 PTS.
TODOS TUS EJEMPLARES A MANO



2 20% DE DESCUENTO

O SI LO PREFIERES APROVÉCHATE DEL **20% DE DESCUENTO** (5.400 -20% = 4.320 PTS). RECIBIRÁS **12** NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO **10**.

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15
(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº98 Enero
GUÍAS:
- Mario Party 2
- Perfect Dark
- Tomb Raider
- Pokémon



Nº99 Febrero
GUÍAS:
- Majora's Mask
- Mario Tenis
- Mario Party 2
- Perfect Dark GB
- Pokémon Amarillo
- Tomb Raider



Nº100 Marzo
GUÍAS:
- Perfect Dark
- Majora's Mask
- ISS 2000



Nº101 Abril
GUÍAS:
- Majora's Mask
- Perfect Dark
- Donkey Kong Country
- 007 The world is not enough

TAPAS



¡PIDE TU ARCHIVADOR!

POR SÓLO 950 PTS.

Envíanos tu pedido por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9 a 14h. o de 15 a 18h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

SERVICIOS

A veces hay que separarse para hacer un buen trabajo.

Por primera vez, Banjo y Kazooie pueden enfrentarse por separado a nuevos mundos salvajes.





